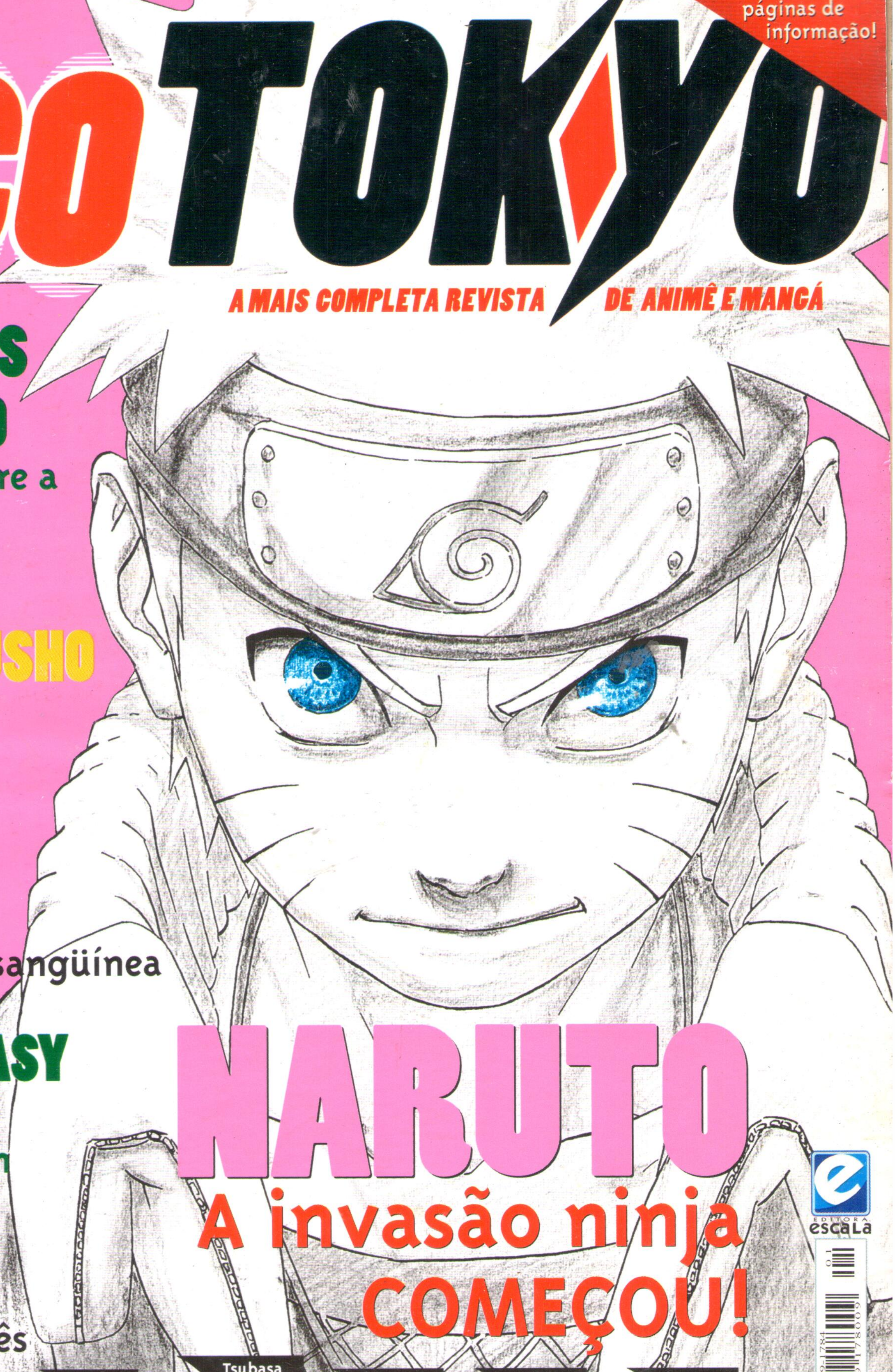
PROMOÇÃO: Concorra a bonecos dos CAVALEIROS DO ZODÍACO!

VAI PERDER? 100 páginas de informação!

Neo TOKYO

A MAIS COMPLETA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ



CAVALEIROS DO ZODÍACO

Quase tudo sobre a SAGA DE HADES SANTUÁRIO

YUYU HAKUSHO

O Filme inédito no Brasil!

SANGUE!

A teoria da personalidade sangüínea

FINAL FANTASY

Detalhes de Advent Children

NARUTO

A invasão ninja COMEÇOU!

E MAIS...

- Curso de Japonês
- Live Action
- J-Music
- Toys

Ronin

Tsubasa Reservoir Chronicle

Bakuretsu Hunter

Antologia de Quadrinhos

Hanakimi

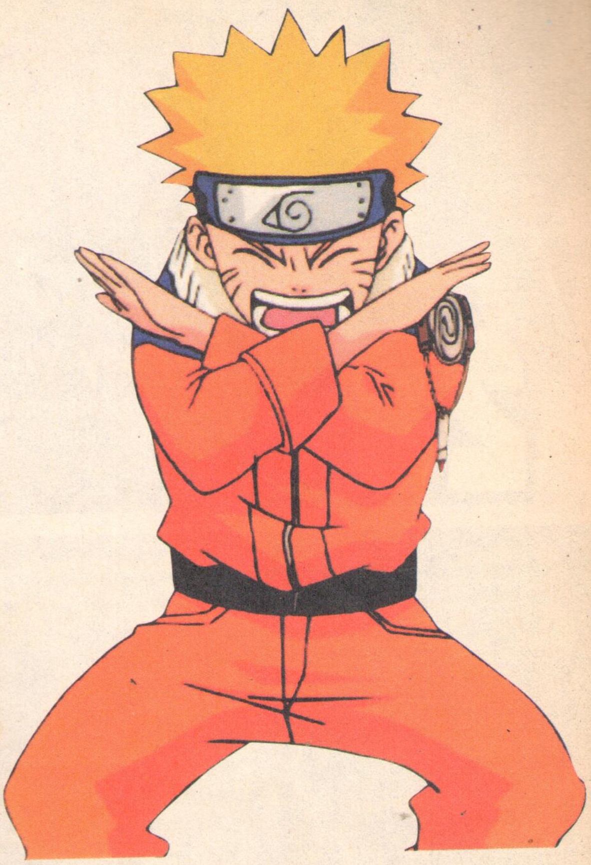
EDITORA escala
ISSN 1809-1784
NÚMERO 01
5,90 REAIS

Para os amantes da leitura e do entretenimento

REVISTAS * LIVROS * CDS * DVDS

Mais de **2000** produtos esperam por você em nosso novo site.
Acesse: www.escala.com.br

EDITORA
escala



É hora de MUDAR!

Atualmente há milhares de pessoas interessadas na cultura pop japonesa (e de certa forma, na cultura oriental em geral), influenciadas pela leitura de mangás e pelos animês o que assistem. A aceitação universal do mangá e animê como fenômenos vem sendo a grande porta de entrada da cultura japonesa no Ocidente. Os sinais são bem eloqüentes: um canal de TV por assinatura do grupo Sony acaba de ser lançado no Brasil; franquias que abrangem vários tipos de produtos invadem o cotidiano; houve um aumento significativo de grandes eventos ligados a mangá / animês, com excelente correspondência do público, e de editoras dedicadas ao segmento publicando mangás.

E agora a Neo Tokyo, sua revista especializada no assunto que trará, mensalmente, toneladas de informações sobre animês, mangás e tudo o que é relacionado ao tema. Além de matérias pra lá de especiais e completas, há diversas seções fixas, trazendo as principais novidades e informações para todos os gostos.

Não se esqueça de participar da revista mandando suas críticas, comentários e sugestões. Vamos criar uma parceria entre nós e vocês, leitores, para produzir não apenas mais uma revista do gênero, e sim, a melhor!

Grande abraço

Junior Mendes Fonseca
Editor responsável
junior@animepro.com.br

www.escala.com.br

PRESIDENTE: Hercílio de Lourenzi
VICE-PRESIDENTE:
Mário Florêncio Cuesta
DIRETORA ADM. FINANCEIRA:
Zenaide A. C. Crepaldi
DIRETOR EDITORIAL: Ruy Pereira
ASSESSOR ESPECIAL DA DIRETORIA:
Paulo Afonso de Oliveira

Editora Escala
escala@escala.com.br
Av. Profª Ida Kolb, 551 Casa Verde
CEP 02518-000 São Paulo SP Brasil
Tel.: 55 (11) 3855-2100
Fax: 55 (11) 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 CEP 02599-970
São Paulo SP Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: 55 (11) 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloisio
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e
Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO:
Adriana Ferreira da Silva,
Fernanda de Macedo Ferreira Alves e
Cristiane Amaral dos Santos

GERENTE DE MARKETING:
Ana Kekligian
GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA:
Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA:
Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: 55 (11) 3855-2132
Paulo Afonso de Oliveira, Luiz Umberto Betioli, Sérgio Ricardo Biagio, Jairo Ivo Firsben, Mirian Campanha, José Roberto Teixeira, Ritha Corrêa e
Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
BAHIA: Carlos Augusto Chetto,
canalccr@terra.com.br
Tel.: 55 (71) 358-7010
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi,
rogeriocucchi@terra.com.br
Tel.: 55 (51) 3268-0374
CURITIBA: Helenara Rocha,
helenara@grpmidia.com.br
Tel.: 55 (41) 3023-8238

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa Tel.: 55 (11) 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar Tel.: 55 (11) 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: 55 (11) 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: 55 (11) 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 01, ISSN 1809-1784 Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 Tel.: 55 (21) 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER
www.aner.org.br

PROJETO E REALIZAÇÃO

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial
Diretora: Edna Barbosa
Diretor Editorial: Carlos Mann
Editor: Junior Mendes Fonseca
Diagramação: Ed Peixoto
Escaneamento e tratamento de imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Marcio Aoki, Adriana Cheganças, Letícia Matsuda
Revisão: André Christophe
Secretária de Redação: Esilene Lopes

ÍNDICE

28 Final Fantasy VII Advent Children.

Depois de muita espera, finalmente os fãs puderam conferir o filme baseado num dos games mais elogiados da franquia FF.

10 Naruto

A série mais esperada pelos fãs já começou a invadir o Ocidente. Confira detalhes sobre a aventura ninja mais famosa do momento.

05 – Radar
As novidades do universo do animê e mangá você encontra aqui!

09 – Anime Pró Insider
Fique por dentro do que rola dentro do universo Anime Pró.

18 – Tsubasa Reservoir Chronicle
O grupo de garotas do CLAMP mais uma vez surpreende a todos e realiza mais uma obra-prima do mangá e animê.

24 – Hanazakari no Kimitachi E
Um dos mangás shoujos mais queridos da atualidade, a obra mescla de forma única romance e comédia.

38 – YuYu Hakushô
A porrada rola solta no filme do detetive sobrenatural que continua inédito no Brasil.

44 – Sangue
Entenda as influências que o tipo sanguíneo exerce na personalidade dos personagens de animês e mangás.

50 – Todos por Um
Uma bela e completa análise das antologias dos quadrinhos no Japão, Brasil e no mundo.

62 – Ronin
Uma das mais importantes obras de Frank Miller ganha versão de luxo no Brasil pela Opera Graphica Editora.

76 – Caixa Postal
78 – Fan Gallery
80 – Toys
82 – Chat
88 – Play
90 – Live Action
92 – Cosplay
94 – SHOP
96 – Nippon
98 – Curso Relâmpago de Japonês

60 Bakuretsu Hunter

Do mesmo criador de Saber Marionete J, esta insana obra garante muita diversão.

63 Cavaleiros do Zodíaco

Um guia completo de toda a fase Santuário da Saga de Hades. Informações de bastidores, guia de episódios e muito mais!

花とゆめCOMICS
桜蘭高校ホスト部
葉鳥ビスコ
6

Ouran Koukou Host Club

O mangá Ouran Koukou Host Club, que é sucesso no Japão dentro da revista LaLa (*a mesma que publicava Karekano*), vai virar animê e será o primeiro shoujo animê feito pelo estúdio Bones. O diretor será Takuya Igarashi, de Ojamajo Doremi e Ashita no Nadja. O character design ficará a cargo de Kumiko Takahashi, que cuidou do movie de Card Captor Sakura e da série de Witch Hunter Robin. Os roteiros e cenários ficam sob a responsabilidade de Yoji Enokido, que fez FLCL.

Toki Wo Kakeru Shoujo

Foi revelado que o romance juvenil de ficção científica de Yasutaka Tsutsui, chamado Toki Wo Kakeru Shoujo (A menina que conquistou o tempo), publicado em 1972, vai virar animê. Pouco se sabe sobre o projeto, ainda. O livro, de muito sucesso no Japão, foi adaptado para live action pela primeira vez em 1983, mas essa será a primeira versão animada. O livro, entretanto, já serviu de base para a primeira série live action shounen da NHK, em 1972, teve versão mangá da Kadokawa Shoten ilustrada por Tsuga Nogaku, em 2004, e sua última adaptação com atores de verdade foi em 1994.

Gundam ganha mais um notebook

A Bandai Network está planejando produzir para março de 2006 o segundo notebook temático da série Gundam. Com base no Toshiba Dynabook Satellite e customizado com tema, papel de parede e ícones da série Gundam, o notebook será produzido sob encomenda e apenas se a demanda de, no mínimo, 500 peças for requisitada até a data estipulada. O preço do notebook é de 241.500 ienes, com o opcional Microsoft Office Personal Edition 2003 saindo por 264.600 ienes. Esse é o segundo notebook temático da série Gundam produzido pela Bandai. O primeiro, lançado em dezembro de 2002, trazia como tema o personagem Char.

Bonecos de Fruits Basket

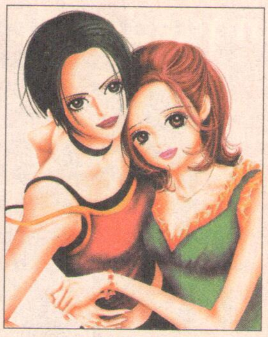
Os fãs norte-americanos poderão colecionar a partir de março de 2006 as figuras de ação dos personagens da série Fruits Basket. Os primeiros personagens a ganharem suas versões são Tohru Bust (em duas edições) e Kyo, que serão vendidos a 20 dólares cada. As figuras de ação estarão disponíveis em livrarias e lojas de quadrinhos.

Fate/Stay Night versão mangá...

"Fate/Stay Night", um popular game para PC da Type Moon (os criadores de Tsukihime), depois de ganhar uma versão animada produzida pelo Studio Deen irá agora ser transformado em mangá. O lançamento ocorre em fevereiro de 2006, nas páginas da Shonen Ace (da editora Kadokawa) e terá ilustrações de Nishiwaki Datto.

Card Game: Score anuncia novidades

A Score Entertainment, uma das principais empresas do ramo de card games na América do Norte anunciou algumas novidades para o início de 2006. Além dos 119 cards baseados na série animada de Fruits Basket, a empresa informou que em fevereiro lançará uma nova expansão do InuYasha Trading Card Game, intitulada "Sensei", além de uma nova série, ainda sem título, em abril. Em março, acontece o lançamento da expansão "Transformation", do Trading Card Game, baseada em Dragon Ball Z, além do início do lançamento das primeiras séries revisadas.

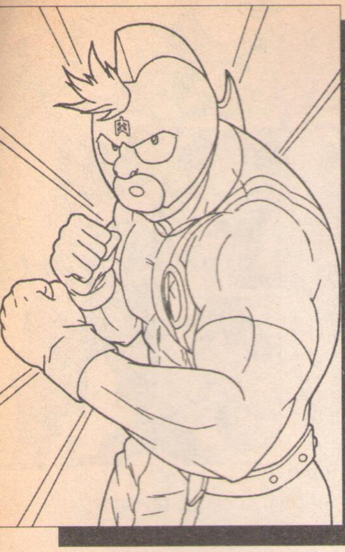


NANA vai ganhar versão animada

Depois de vender mais de 32 milhões de cópias no Japão foi anunciado que Nana, mangá de Ai Yazawa, vai finalmente ganhar sua versão animada que estréia em 2006 em todas as emissoras afiliadas da Nippon Television Network.

Trilha sonora de Patlabor no Japão

Os fãs japoneses de Mobile Police Patlabor (Kidô Keisatsu Patlabor) já estão comemorando... A Columbia anunciou que estará lançando uma série de CDs da série que estavam esgotados faz um bom tempo. Intitulada "Memorical Collection Series CD", os primeiros três álbuns (que receberam um tratamento digital) serão lançados juntos em fevereiro, numa edição pra lá de limitada (apenas 5 mil cópias) pelo preço de 2 mil ienes cada. Detalhes sobre os próximos álbuns ainda não foram dados.

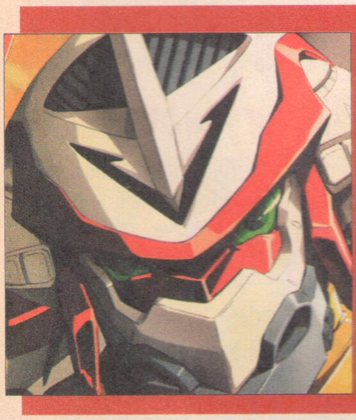


MÚSCULO TOTAL GANHA NOVA SÉRIE...

Músculo Total (Kinnikuman), que é exibido no Jetix, infelizmente não emplacou no Brasil, mas no Japão a série faz muito sucesso não apenas nas telinhas como nos games. Aproveitando a popularidade da marca, acaba de ser anunciada uma nova série baseada no popular personagem. Trata-se de Kinnikuman Iiyo Ultimate Muscle 2, que estreou na TV Tokyo no dia 4 de janeiro de 2006.

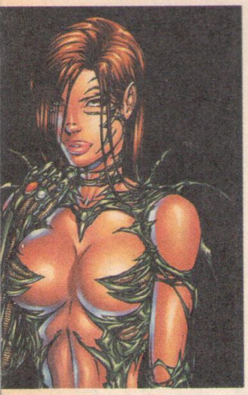
Game Kameo vai virar mangá...

Em 2006, será lançada uma versão mangá (composta de seis edições) baseada no game "Kameo: Elements of Power", que foi desenvolvido pela produtora Rare, para Xbox 360. O mangá será escrito por Sunmin Park (Sky Blue) e ilustrada por Hiroyuki Kitazume (Gundam). No game, o jogador controla a heroína Kameo, que busca salvar três ancestrais das mãos do rei Dark Troll.



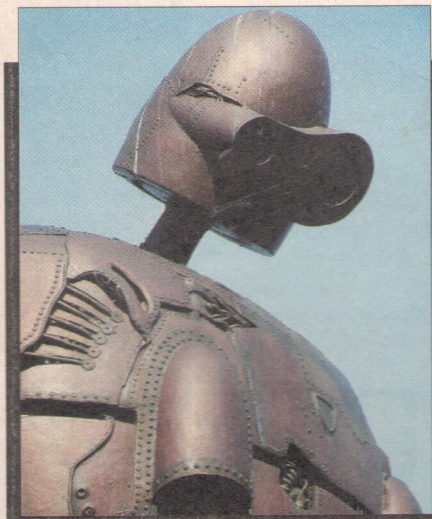
Brinquedos de Eureka Seven

A Bandai America está se preparando para o lançamento em 2006 da franquia "Eureka Seven" nos Estados Unidos, contando com série de animê, brinquedos e videogames. Produzido por uma equipe de feras na animação, pela Bandai, em conjunto com o Studio Bonés (Cowboy Bebop, Wolf's Rain), Eureka Seven estreou em abril de 2005 no Japão com enorme sucesso. A série traz mechas do estilo Transformers, com emocionantes batalhas aéreas, o que conquistou os japoneses e deve agradar e muito aos fãs americanos. Já no lançamento da série nos EUA estarão disponíveis bonecos de 20 centímetros de altura com os mechas da série, contando com múltiplas articulações e com o preço de 35 dólares.



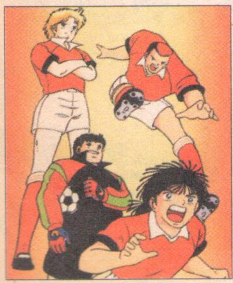
Witchblade versão animê...

O estúdio Gonzo está desenvolvendo uma versão animada do quadrinho norte-americano Witchblade (publicado pela Top Cow). A direção é de Yoshimitsu Ohashi (Aquarian Age e Galaxy Angel Z) e o character design de Uno Makoto (Love Hina). A série de terror, composta de 26 episódios, será acompanhada do lançamento de um mangá, publicado pela Kodansha e pela própria Top Crow nos EUA.



Filho de Miyazaki vai dirigir animê

O produtor do estúdio Ghibli, Toshio Suzuki, anunciou durante uma entrevista na Universidade Meiji que o próximo filme do estúdio será dirigido por Goro Miyazaki, filho do mestre Hayao Miyazaki. Goro já trabalhou no desenvolvimento do jardim da cobertura do Museu Ghibli, mas não se tem informações sobre suas experiências na área de animação, se é que ele as tem. Outra informação não fornecida foi qual será o trabalho que Goro dirigirá.



YOICHI TAKAHASHI NA FRANÇA

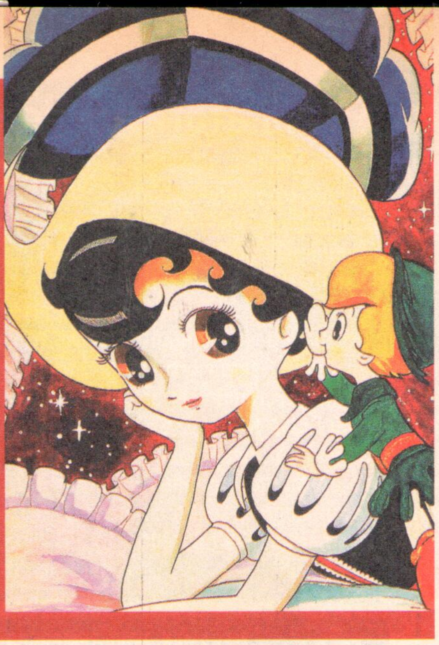
O Japão está de olho no time Grenoble Foot 'GF38', pertencente à Liga 2 da Divisão Laranja francesa de futebol. Além da equipe já possuir um site oficial no país, produzido pela Index Corporation, que investiu nela em 2005, o mangaká Yoichi Takahashi, criador de Captain Tsubasa (Super Campeões) está desenvolvendo caracterizações em estilo mangá dos atletas, em um projeto conjunto entre França e Japão. Os personagens serão usados em promoções e campanhas publicitárias em ambos os países.

Saiunkoku Monogatari vai virar animê

O romance/mangá de Yukino Sai e Yura Kairi Saiunkoku Monogatari, publicado pela Kadokawa Shoten / Beans Bunko vai virar animê em 2006. Um Drama CD da série foi lançado no início de 2005 e trazia no elenco vozes de dubladores muito conhecidas pelos fãs, como Houko Kuwashima, Hikaru Midorikawa, Nobuyuki Hiyama, Tomoyuki Morikawa e Shuichi Ikeda e é possível que muitas delas migrem para a série de TV. A história se passa na Antiga China, como tantas outras que fazem sucesso no Japão e no mundo, como Fushigi Yuugi.

Obras de Tezuka nos celulares

A KDDI e a Tezuka Productions estão juntas para produzir conteúdo interativo para celulares no Japão. Elas vão disponibilizar mangás antigos de Osamu Tezuka em formato digital para baixar no celular. Serão títulos que muito dificilmente serão reimpressos e, com isso, as empresas envolvidas pretendem apresentar tais obras para os leitores mais novos. Dentre os lançamentos (cerca de quarenta títulos, no total) temos Astroboy, Black Jack e Buddha. O serviço já está disponível e os preços praticados são 315 ienes mensais e 62 ienes pelas séries individuais. São esperados downloads de 30 mil pessoas só no primeiro mês do serviço.

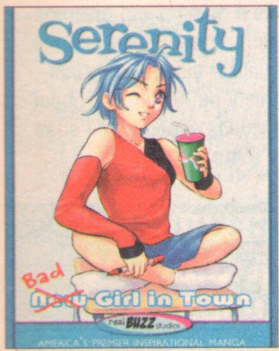


Ayumi Hamasaki em Onimusha

A produtora de games Capcom anunciou que seu título para PS2 "Shin Onimusha: Dawn of Dreams", que estará disponível no Japão a partir de 26 de janeiro de 2006, vai contar com duas músicas originalmente escritas e cantadas para o game pela diva do J-Pop Ayumi Hamasaki. O tema de abertura "Startin" e o tema de encerramento "Rainy Day" serão as duas músicas da cantora, que promete dar todo um clima especial ao game.

Clássicas edições da MONTHLY SHONEN reeditadas

Em comemoração aos 60 anos de sua primeira publicação, a revista Monthly Shonen terá uma quantidade limitada de reimpressões, apenas 5 mil cópias, que serão vendidas por 5.500 ienes no Japão. Uma das edições que ganhará uma reimpressão é a edição de abril de 1962, contando com capa de Shigeo Nagashima e séries como Tetsujin nº 28, Astroboy e Robot Family.

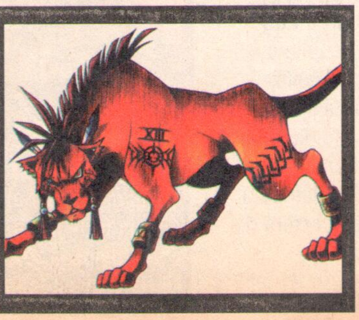


"Mangá Cristão" nos Estados Unidos

Coisa de americano, claro! Primeiro, quadrinhos em estilo mangá nos jornais, para atrair adolescentes, agora, publicações de mangás com temática cristã. O que os mais diversos setores nos EUA estão percebendo é que para chegar até os jovens é preciso inovar, falar sua língua, enfim, e, hoje, o mangá fala a língua dos jovens e não ignora as mulheres, como outros tipos de quadrinhos. Então, toma quadrinho em estilo mangá para divulgar as idéias da direita religiosa americana. O nome do projeto é "Manga from Heaven", "Mangá do Céu". A Barbour Books, que publica livros religiosos, anunciou que está lançando Serenity, um "mangá" cheio de mensagens inspiradoras centradas em valores cristãos. Serenity é uma criação dos estúdios Realbuzz Studios e são ilustrados por Min Kwon. Um preview de Serenity pode ser visto no site www.serenitybuzz.com/

Final Fantasy ganha concerto no Japão

A Square Enix revelou detalhes sobre "Music from Final Fantasy" o novo concerto baseado na popular franquia. A apresentação ocorrerá dia 18 de fevereiro próximo em Yokohama e será focado em músicas cantadas. Entre alguns nomes confirmados temos Emiko Shiratori (Final Fantasy IX com a canção "Melodiesof Life"), RIKKI (Final Fantasy X com "Suteki Da Ne") e muitos outros convidados.



areae
escola de mangá

Desenho de Mangá

Módulos:
- Básico (construção de rosto, anatomia masculina e feminina)
- Intermediário (luz & sombra, arte-final e perspectiva)
- Avançado (layout e quadrinhos)

UNIDADE 1 - CENTRO
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:30 - 12:30 (terça, quarta e sábado)
Tarde: 14:30 - 17:30 (de segunda à sábado)
Noite: 18:00 - 20:00 (somente quarta)

UNIDADE 2 - ABC
Segunda à Sábado:
Manhã: 9:00 - 12:00 (somente sábado)
Tarde: 14:00 - 17:00 (de segunda à sexta)
Noite: 18:30 - 20:30 (somente segunda)

Lápis de cor

UNIDADE 1 - CENTRO
Somente quarta:
Manhã: 9:30 - 12:30
Tarde: 14:00 - 17:00

Aquarela

UNIDADE 1 - CENTRO
Terça e sexta:
Manhã: 9:30 - 12:30 (somente terça)
Tarde: 14:30 - 17:30

UNIDADE 2 - ABC
Somente segunda:
Tarde: 14:00 - 17:00

4 aulas por mês a partir de R$70

UNIDADE 1 - CENTRO
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade
(11) 3207-7624

UNIDADE 2 - ABC
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos
S. Bernardo do Campo
(11) 4368-9173

www.areae.com.br

Já imaginou aprender japonês de uma forma descomplicada e divertida?

areago
escola de japonês

R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade
(11) 3207-7624
www.areago.com.br

Você vai ler mangás, assistir animes e conversar com os amigos em japonês!

Soneca
ANIME CLUB

EXIBIÇÃO DE ANIMES O DIA INTEIRO!!
VENHA CONHECER ESTE NOVO PONTO DE ENCONTRO!

Rua da Glória, 279 - cj. 51
Metrô Liberdade - São Paulo - SP
www.sonecaanimeclub.net
Tel: (11) 3275-0780

Ninjas como você nunca viu!

Depois de fazer grande sucesso no Japão, Naruto já começa a preparar seu terreno para invadir o Ocidente!

Naruto é o mais novo fenômeno da indústria de desenhos animados japoneses — a invasão de Naruto no Ocidente já começou (óbvio que pelos Estados Unidos e Europa) e logo chegará aqui no Brasil. Ao que tudo indica, a série deve chegar por aqui no segundo semestre de 2006 trazendo na bagagem sua versão mangá. Apenas por curiosidade, a estréia realizada no Cartoon Network norte-americano foi tão boa que o canal registrou seu maior índice de audiência do ano. Para completar, o mangá que é publicado pela Viz ficou com três volumes na lista dos mangás mais vendidos. Segundo os especialistas, o sucesso de Naruto deve ser comparado ao que Dragon Ball Z alcançou por aqui.

O começo...

A série estreou como mangá em 1999, nas páginas da Shonen Jump, e até agora não chegou ao final (mesmo assim, as vendas já ultrapassam 50 milhões de cópias somente no Japão). Criado por Satoshi Kishimoto (nascido em 1974, em Okayama, e que também publicou as séries "Karakuri" e "Shadow Ninja Boy"), o mangá alcançou um sucesso semelhante a outros títulos populares da Jump, como Dragon Ball e Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya).

Em outubro de 2002, Naruto ganhou sua aguardada versão animada, produzida graças à parceria entre TV Tokyo e o estúdio Pierrot (o mesmo de Power Stone – exibida por aqui na Rede Globo e na Fox Kids – agora chamada Jetix). Assim como a versão em quadrinhos, o animê continua sendo produzido e fazendo grande sucesso, e até ganhou suas versões para o cinema (o 2º filme da série estreou em 2005 e foi um sucesso absoluto de bilheteria) e diversos OVAs (especiais lançados diretamente para o mercado de home-video).

Nem é preciso dizer que, devido à popularidade de seus personagens, os mais variados produtos foram lançados, como jogos de videogame, brinquedos, roupas, bonecos, CDs com a trilha sonora e tudo mais que se possa imaginar.

Já que o assunto são brinquedos, recentemente a Mattel anunciou que adquiriu os direitos sobre qualquer brinquedo baseado na série, ou seja, quem sabe, nos próximos meses possamos encontrar bonecos de Naruto e sua turma sem precisar pagar preços exorbitantes devido à cotação do dólar?

A história!

Sobre a história, o protagonista é Naruto, um jovem que sonha em ser o maior ninja de todos os tempos (ele quer alcançar a graduação máxima entre os ninjas: posto conhecido como Hokage). O problema é que ele enfrenta algumas dificuldades para que seu desejo se concretize.

Para começar, ele é o pior aluno de sua classe (está tentando se graduar como ninja) e, segundo, todos de sua vila (chamada Konoha Gakure no Sato) já perderam a paciência com o rapaz devido às traquinagens que ele vive aprontando. Porém, existe uma razão para ele ser tão bagunceiro, pois, desde pequeno, carrega dentro de si o espírito de Kyuubi no Youko (raposa de nove rabos). O espírito foi aprisionado no corpo de Naruto há anos, quando ele ainda era bebê, época em que a terrível criatura atacou um vilarejo e causou muita confusão e mortes, sendo derrotada a muito custo por um herói que ficou conhecido como "o quarto Hokage".

Depois disso descobrimos que a razão pra tanta "raiva" pelo garoto não é apenas por suas traquinagens, e sim porque olhar para Naruto faz os habitantes mais velhos do local lembrarem de uma série de acontecimentos que todos – na verdade – tentam esquecer.

▶ Sasuke Uxhiha: eterno rival e grande amigo deO Naruto

As confusões da série realmente começam quando o livro Fuuin no Sho, um dos mais importantes tesouros da vila, é roubado, e adivinhem quem leva a culpa pelo sumiço? Agora, Naruto começa uma difícil tarefa para provar que é inocente nesse caso e também se tornar o Hokage de sua vila e o maior ninja de todos os tempos. Para isso, vai enfrentar os mais difíceis desafios.

Claro que ao longo da história vamos conhecer dezenas de outros personagens importantes (nas aventuras e desventuras, Naruto contará com a ajuda de seu grande amor — não correspondido — Sakura, e de seu grande rival Sasuke) e conferir grandes cenas de ação, sempre com uma boa dose de humor.

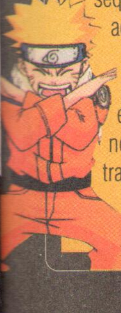
Em futuras edições, vamos nos aprofundar mais no roteiro, que é pra lá de complexo e tem muito assunto para ser explorado. Caso queiram sugerir temas, não deixe de entrar em contato!

O Quarteto da pesada!

NARUTO UZUMAKI

Idade: 12 anos
Aniversário: 10 de outubro
Altura: 1,45 m
Peso: 40 kg
Tipo de sangue: B
Rank: Genin
Número de Registro Ninja: 012607

Com apenas 12 anos, ele estuda para se tornar um ninja. Aliás, mais que isso: ele quer ser o me-lhor de todos os tempos! O garoto vive levando bronca de seu professor devido às suas travessuras. Naruto é muito ativo e não pára um minuto sequer. Além de todas essas características, ele é superdesastrado. Um dos seus segredos é que em seu corpo está escondido o espírito Kyuubi no Youko, responsável por suas traquinagens. Naruto é apaixonado por sua amiga Sakura e tem como "rival" Sasuke.



SASUKE UCHIHA

Idade: 12 anos
Aniversário: 23 de julho
Altura: 1,51 m
Peso: 42 kg
Tipo de sangue: AB
Rank: Genin
Número de Registro Ninja: 012606

Da mesma idade de Naruto, Sasuke descende de uma das mais importantes famílias da região, a família Uchiha. Diferente de seu rival, ele só decidiu ser ninja depois de um massacre ocorrido com sua família. Herdeiro das habilidades de seus antepassados, é muito poderoso e faz um tremendo sucesso com as garotas, o que deixa Naruto maluco de inveja.

SAKURA HARUNO

Idade: 12 anos
Aniversário: 28 de março
Altura: 1,48 m
Peso: 35 kg
Tipo de sangue: O
Rank: Genin
Número de Registro Ninja: 012601

Sakura é a grande paixão de Naruto. O único problema é que ela só liga para o Sasuke (mais um motivo para rivalidade). Sakura também tem 12 anos de idade e pretende ser uma Kunoichi (ninja feminina). Muito inteligente, ela é a que menos luta do trio e guarda consigo uma rivalidade (saudável) com sua ex-companheira de escola, Ino.

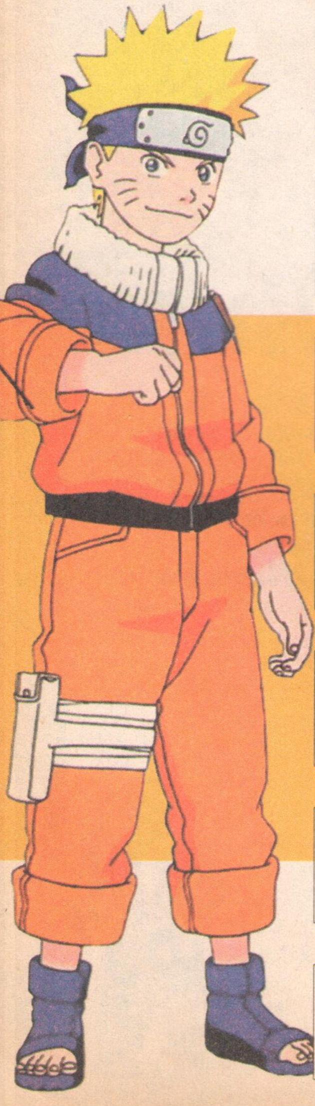
HATAKE KAKASHI

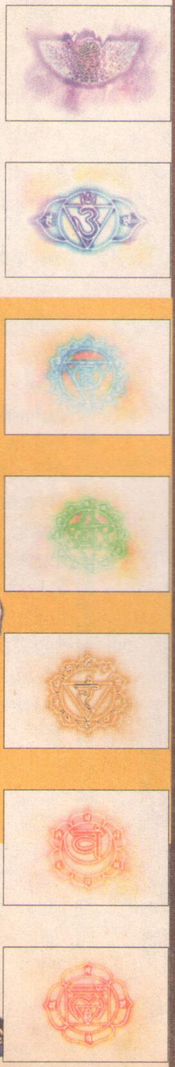
Idade: 26 anos
Aniversário: 15 de setembro
Altura: 1,81 m
Peso: 67 kg
Tipo de sangue: O
Rank: Jounin
Número de Registro Ninja: 009720

Kakashi é o responsável pelo grupo 7 (Uzumaki Naruto, Uchiha Sasuke e Haruno Sakura) e sua função é observar, ajudar e treinar seus respectivos "protegidos". Muitos mistérios circulam em torno desse poderoso ninja, além de seu passado pouco explorado ainda. Seu poder parece ser muito maior do que realmente aparenta.

O que é Chakra?

Em sânscrito, significa roda ou círculo. São centros de luz e energia ancorados no corpo etérico do indivíduo que governam o fluxo de energia divina enviada para a manifestação dos 4 corpos inferiores do ser humano. Existem sete chakras principais maiores, que correspondem aos sete raios, cinco chakras secundários menores, que correspondem aos cinco raios secretos e um total de 144 centros de luz no corpo do ser humano. Os chakras não são perceptíveis à visão humana comum. Em Naruto, o chakra pode ser resumido como a energia que um ninja precisa para usar qualquer jutsu, e que está dividida em duas partes: a do corpo (que está em cada uma de nossas células) e a energia espiritual (adquirida através de treinamento e outras experiências).





Os clãs de Naruto

CLÃ ABURAME

Misterioso, o clã Aburame é especialista na utilização de pequenos insetos como armas de batalha. Famosos por atacar alimentando-se do chakra do inimigo através dos insetos, corre a lenda de que cada membro do clã tem uma determinada quantidade de insetos em seu poder, desde a mais tenra idade — sendo assim, a qualquer momento um ninja pode ordenar que os insetos ataquem, dando as coordenadas necessárias para isso. Atualmente, Shino é um dos membros mais importantes e populares deste grupo.

CLÃ AKIMICHI

Utilizam seus corpos obesos em vantagem própria, tanto que um dos mais famosos ataques é o "Batatinha no Jutsu", que dobra o peso do corpo, transformando-o numa grande esfera. Após essa transformação, o ninja joga o corpo na direção do oponente em supervelocidade, causando um grande dano. No momento, Choji é o mais popular membro deste grupo. Sua marca é um redemoinho nas bochechas de cada membro, símbolo que provavelmente está ligado ao movimento de seus ataques.

CLÃ HYUUGA

Na tradição deste clã, a Família Secundária deve sempre proteger a Família Principal – sendo que o destino daqueles que pertencem à secundária é decidido antes mesmo do nascimento. É o mais forte clã da vila Folha e especialista em combates corpo a corpo — conhecidos como Taijutsus. Utilizando o "Byakugan" (habilidade especial dos olhos), os membros conseguem ver os tenketsus (pontos internos de pressão). Atingindo exatamente onde estão os buracos de chakra (que tem o tamanho do furo de uma agulha), eles podem inibir todo o chakra do inimigo, deixando-o incapaz de realizar qualquer jutsu.

CLÃ INUZUKA

Os animais são para este clã mais do que meros parceiros, podendo cada membro ter um cachorro ou lobo como "ferramenta" de batalha, que os ajudam em ataques simultâneos. São bastante rápidos durante as lutas e suportam muitos socos. A maioria de seus jutsu estão relacionados a seus cães, usando as características desses para aumentar suas habilidade e sentidos, como olfato e audição mais aguçados.
Cada membro deste grupo recebe seu parceiro desde cedo. As marcas vermelhas em suas faces são os símbolos do clã.
Alguns de seus animais podem sentir o chakra do oponente, informando a força do inimigo.

CLÃ NARA

Clã conhecido por sua preguiça, eles levam a vida de modo calmo e descontraído. Shikamaru, por exemplo, apesar de ser muito inteligente, prefere ficar só olhando para o céu do que fazer qualquer outra coisa. A especialização deste clã é o uso de jutsus relacionados às sombras, podendo prender o inimigo ou até mesmo matar usando o "Mãos da Sombra".

CLÃ UCHIHA

Originado do Clã Hyuuga, os Uchiha eram um clã bastante forte e respeitado até que seu membro Uchiha Itachi matasse todos os seus componentes — inclusive seus pais, deixando apenas o irmão caçula, Sasuke, vivo. Hoje, Sasuke quer vingança. Os membros deste clã desenvolvem o uso do "Sharingan" — uma técnica em que se é possível ver qual o jutsu utilizado pelo oponente e copiá-lo em proveito próprio.

CLÃ "DO HAKU"

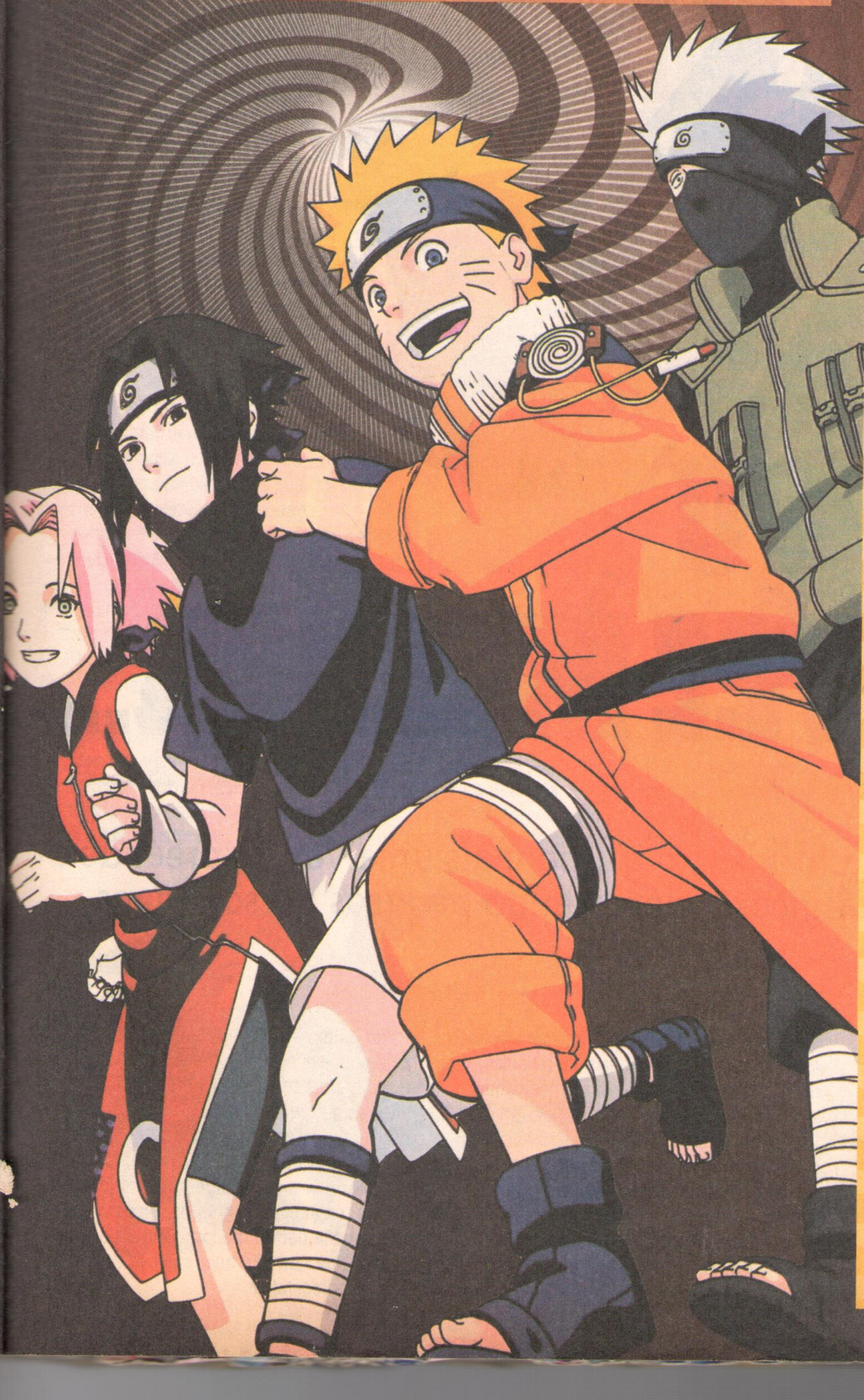
Devido ao medo das outras pessoas com relação a este clã, seus membros tiveram de se esconder. Sendo assim, pouco se sabe sobre ele, além de que seus membros possuem uma linhagem sangüínea avançada que permite a utilização de golpes baseados em água e gelo, como os "Espelhos de Gelo demoníacos" e as "Agulhas de água". Haku — único membro vivo conhecido deste clã —, por exemplo, fica quase totalmente desprotegido ao utilizar o golpe dos espelhos, mas, em contrapartida, pode atacar o inimigo em altíssima velocidade tranqüilamente.

Quando uma série faz muito sucesso, é mais que natural que as empresas envolvidas lancem o máximo de coisas baseadas em seus personagens. Em Naruto, que continua sendo exibido no Japão, de tempos em tempos, suas músicas de abertura e de encerramento são alteradas. Isso além de renovar o desenho possibilita o lançamento de singles com tais canções. Confira os títulos, artistas e episódios em que cada uma foi tocada:

Músicas de Abertura:
#1: "Rocks" de Hound Dog (1-25)
#2: "Haruka Kanata" de Asian Kung-Fu Generation (26-53)
#3: "Kanashimi wo Yasashisani" de little by little (54-77)
#4: "GO!!!" de FLOW (78-103)
#5: "Seishun Kyosokyoku" de Sambomaster (104-128)
#6: "No Boy, No Cry" de Stance Punks (129-153)
#7: "Nami Kaze Satellite" de Snorkel (154)

Músicas de Encerramento:
#01: "Wind" de Akeboshi (1-25)
#02: "Harumonia" de Rythem (26-51)
#03: "Viva Rock ~Japanese Side~" de Orange Range (52-64)
#04: "ALIVE" de Raiko (65-77)
#05: "Ima Made Nando Mo" de The Mass Missile (78-89)
#06: "Ryusei" de Tia (90-103)
#07: "Mountain A Go Go Too" de Captain Stridum (104-115)
#08: "Hajimete Kimi to Shabetta" de GagagaSP (116-128)
#09: "NAKUSHITA KOTOBA" de No Regret Life (129-141)
#10: "Speed" de Analog Fish (142-153)
#11: "Soba ni Iru Kara" de Amadori (154-)

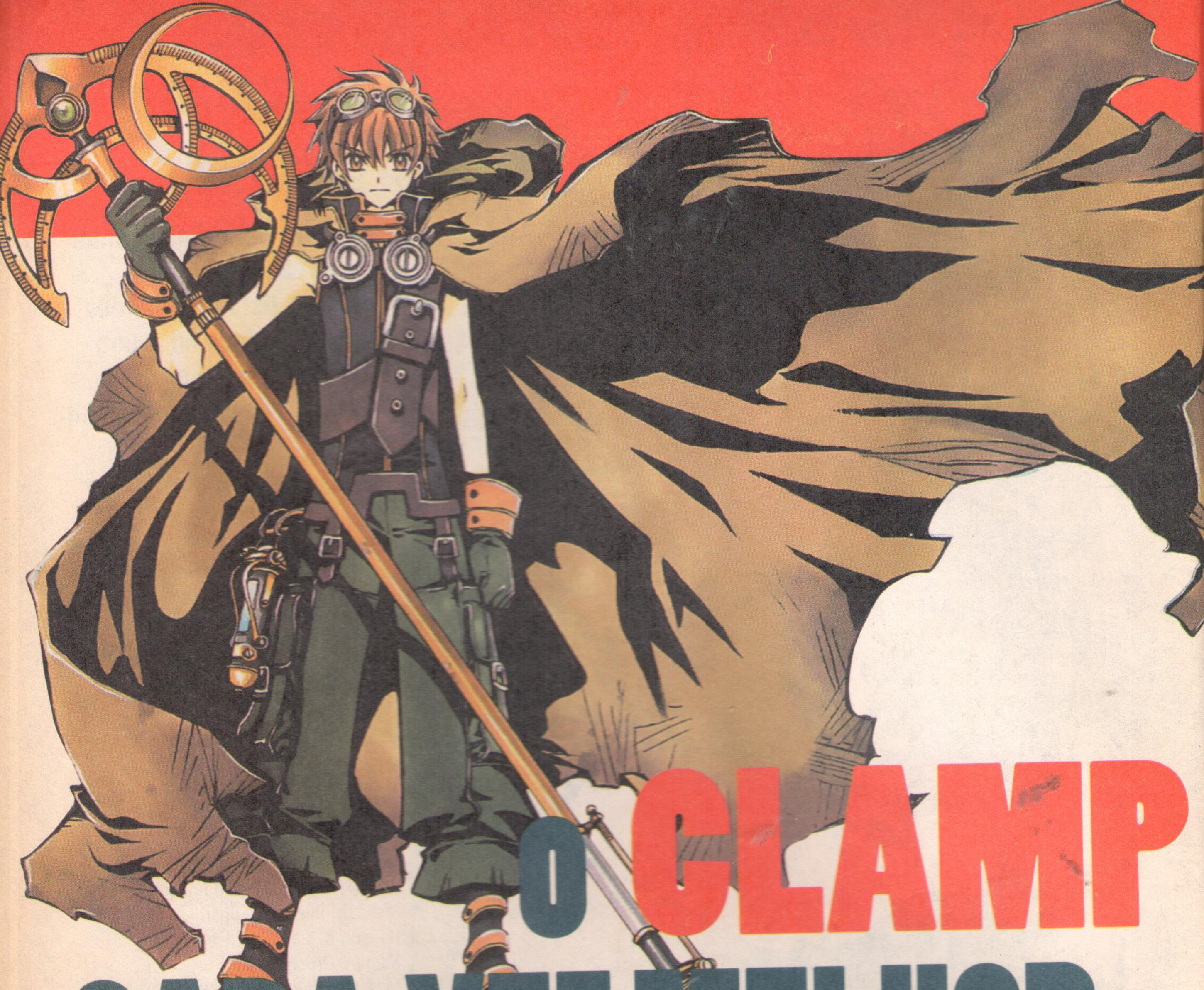
Produção do Animê: Studio Pierrot
Emissora: TV Tokyo
Produção Musical: KSS, Aniplex e SME Visual Works
Produção: Studio Pierrot e TV Tokyo
Diretor: Hayato Date
Roteiro: Akatsuki Yamatoya, Junki Takegami, Katsuyuki Sumisawa, Michiko Yokote, Satoru Nishizono e Yuka Miyata
Música: Toshio Masuda
Criador: Masashi Kishimoto
Character Design: Hirofumi Suzuki e Tetsuya Nishio
Diretor de Arte: Shigenori Takada
Diretor de Animação: Atsuho Matsumoto e Seiko Asai
Diretor de Fotografia: Atsuho Matsumoto
Coordenação de Cores: Takuya Kawami
Edição: Seiji Morita
Produção: Akiko Gujima e Hiroshi Hagino
Supervisor: Isamu Noboru



Os dubladores (seiyuus)

Enquanto Naruto não ganha sua versão brasileira, confira a lista original dos dubladores (que no Japão são conhecidos como "seiyuss") da versão original.

Seiyuu » Personagem
Akiko Koike » Kin Tsuchi
Akira Domatsu » Udon
Akira Ishida » Gaara
Chie Nakamura » Haruno Sakura
Daisuke Egawa » Dosu Kinata
Eirou Ishikawa » Uchiha Itachi
Eisuke Asakura » Teuchi
Hiroaki Hirata » Genma
Hirose Toriuma » Inuzuka Kiba
Junko Shimoya » Moegi
Junko Takeuchi » Uzumaki Naruto
Juurouta Kosugi » Sarutboi Asuma
Katsuhiro Kitagawa » Nin-Kame
Kazuhiko Inoue » Hatake Kakashi
Keiji Okuda » Zaku Abumi
Kentarou Itou » Akimichi Chouji
Kiko Honda » Mitarashi Anko
Kiyosaka Ishikawa » Inari
Kouyori Katase » Kankuro
Kujira » Orochimaru
Masahiko Tanaka » Kazekage
Masashi Ebara » Maito Gai
Masayo Hosono » Ayame
Mayumi Asano » Haku
Misa Watanabe » Tsunami
Nana Mizuki » Hyuuga Hinata
Naoki Sakato » Gatou
Nobuo Tobita » Ebisu
Nobutoshi Canna » Yakushi Kabuto
Noriaki Sugiyama » Uchiha Sasuke
Nozomu Sasaki » Geckou Hayate
Romi Paku » Temari
Rumi Rakugou » Yuuhi Kurenai
Ryoka Yuzuki » Yamanaka Ino
Shinichiro Miki » Mizuki
Shinji Kawata » Aburame Shino
Shoutarou Morikubo » Nara Shikamaru
Takahiro Takase » Kaiza
Takaichi Touchika » Hyuuga Neji
Takeshi Aono » Tazuna
Toshihiko Seki » Umino Iruka
Unshou Ishizuka » Momochi Zabuza
Yoichi Masukawa » Rock Lee
Yoshitada Ohtsuka » Jiraiya
Yotarou Morikubo » Konohamaru
Yukari Tamura » Tenten



O CLAMP CADA VEZ MELHOR...

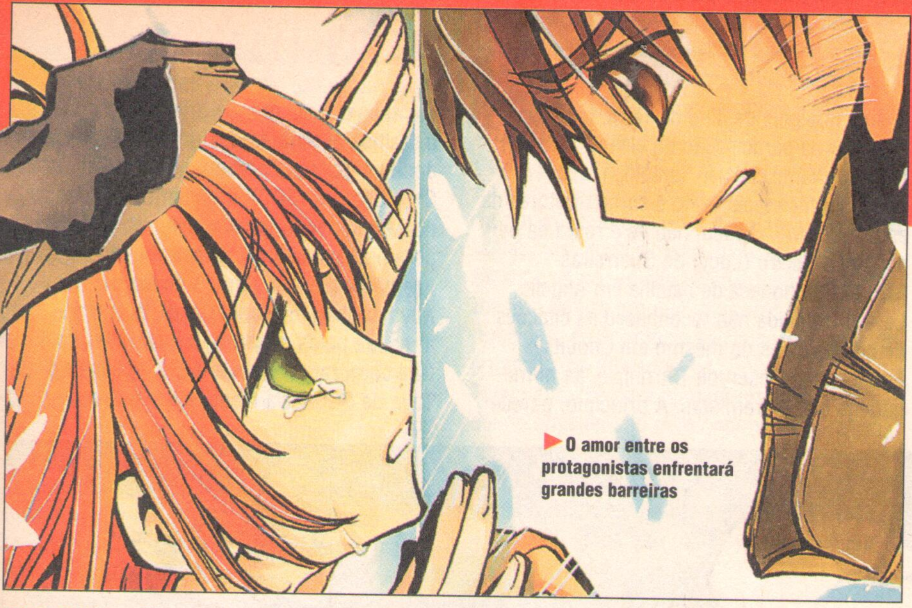
Por Lily Carroll - (sheshire_cat@yahoo.com.br)

Em Tsubasa Reservoir Chronicle o grupo mais uma vez surpreende e faz a alegria dos nostálgicos, relembrando diversos personagens...

No dia 21 de maio de 2005, os leitores da Weekly Shonen Magazine se surpreenderam ao ver nas páginas da edição 25 a doce heroína de Card Captor Sakura e o jovem Shoran protagonizando um novo trabalho das garotas do grupo CLAMP. O que seria aquilo? O retorno das aventuras da caçadora das poderosas cartas criadas pelo mago Clow? Talvez. Mas surpresas não pararam por aí...

Como?

Tsubasa Reservoir Chronicle possui um traço espesso e rápido, pouco uso de retículas, roupas mais "sóbrias" — diferentes daquelas vestes fantasiosas desenhadas por Tomoyo. Bem além de uma temática desconhecida para os fãs do jovem Kinomoto. Acompanhando o desenrolar do 1º capítulo, somos apresentados ao país desértico de Clow, onde o arqueólogo Shoran dá continuidade às escavações numa ruína estranha, descoberta por seu pai, Fushitaka e, ao voltar de mais um dia de trabalho, é recebido pela princesa do reino, a enérgica Sakura. E em meio a todas essas mudanças, os leitores da revista Young Magazine, onde outro mangá do grupo CLAMP estava sendo publicado, XXX Holic, tomam um susto ao ver a personagem da história, Yuuko, se encontrar com os personagens de Tsubasa para um acordo desesperador. A pergunta que não quer calar é: O que está acontecendo?



▶ O amor entre os protagonistas enfrentará grandes barreiras

CLAMP = Renovação

Com um estilo único moldado e desenvolvido ao longo de mais de 15 anos de trabalho e inúmeros títulos de sucesso, o grupo CLAMP nos embalou com suas histórias e personagens que, a cada nova saga, mostravam o caráter inovador e inteligente do grupo.

No começo, igual a qualquer grupo principiante no Japão, as meninas produziam doushinjis (fanzines) de suas séries favoritas, e no ano de 1989 seu primeiro trabalho profissional veio a público através da revista Wing Comics — RG Veda.

Os trabalhos e personagens épicos somados ao traço marcante e detalhado, obras como Tokyo Babylon, X-1999, Guerreiras Mágicas de Rayearth, entre muitos outros, lhe valeram uma legião de fãs e o título de "Rainhas do Shoujo Mangá".

Mas isso não pareceu satisfazê-las. Sempre abertas a mudanças do público e visando novos horizontes, o grupo começou a tomar atitudes ousadas — mesmo para artistas consagradas como elas.

Trabalhos como Clover, por exemplo, que narra a triste história da pequena Suu e sua busca pela felicidade; fora obras voltadas para o público masculino, como Angelic Layer e Chobits. Todas elas demonstram a força criativa do CLAMP, que longe de estagnar está sempre arriscando e se renovando. Várias vezes os fãs consideram as apostas feitas pelo grupo um tanto arriscadas, temendo que as características que fizeram do CLAMP um nome conhecido entre os fãs ficassem perdidas. Tomando Clover como exemplo, é berrante a diferença entre as páginas limpas e o design "frio" dos personagens, com o rebuscado estilo de X-1999 e suas lutas por uma Tóquio moderna, cheio de personagens vivos e expressivos. Isso, é claro, não faz Clover inferior à obra apocalíptica do CLAMP, muito pelo contrário. A história de Suu possui um dos trabalhos gráficos mais comoventes já feitos e personagens tão cativantes quanto os dragões do céu e da terra.

O CLAMP é um grupo artístico que não teme mudanças e mantém o nível de suas séries com maestria, e é com todo esse aparato que nos surpreendemos com o talento presente nas páginas de Tsubasa Reservoir Chronicle.

CLAMP NO BRASIL???

Diversos títulos do grupo já foram ou estão sendo publicados no Brasil (até o momento, todos pela editora JBC). Confira:

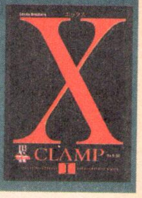
Angelic Layer
5 edições (Japão)
5 edições (Brasil)
Kadokawa Shoten
(Encerrado no Japão)

Chobits
8 edições (Japão)
16 edições (Brasil)
Kodansha
(Encerrado no Japão)

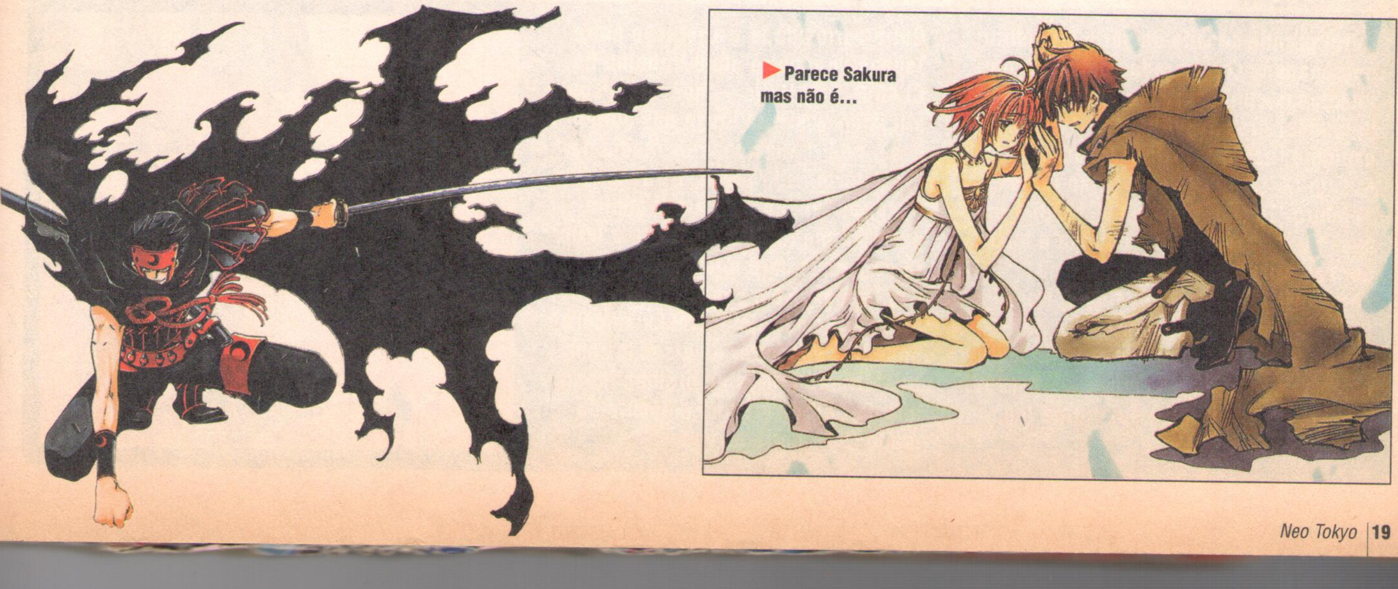
Guerreiras Mágicas de Rayearth
6 edições (Japão)
12 edições (Brasil)
Kodansha
(Encerrado no Japão)

Sakura Card Captors
12 edições (Japão)
24 edições (Brasil)
Kodansha
(Encerrado no Japão)

Tokyo Babylon
7 edições (Japão)
7 edições (Brasil)
Kodansha
(Encerrado no Japão)



X
18 edições (Japão)
18 edições (Brasil)
Kadokawa Shoten
(Em publicação no Japão)



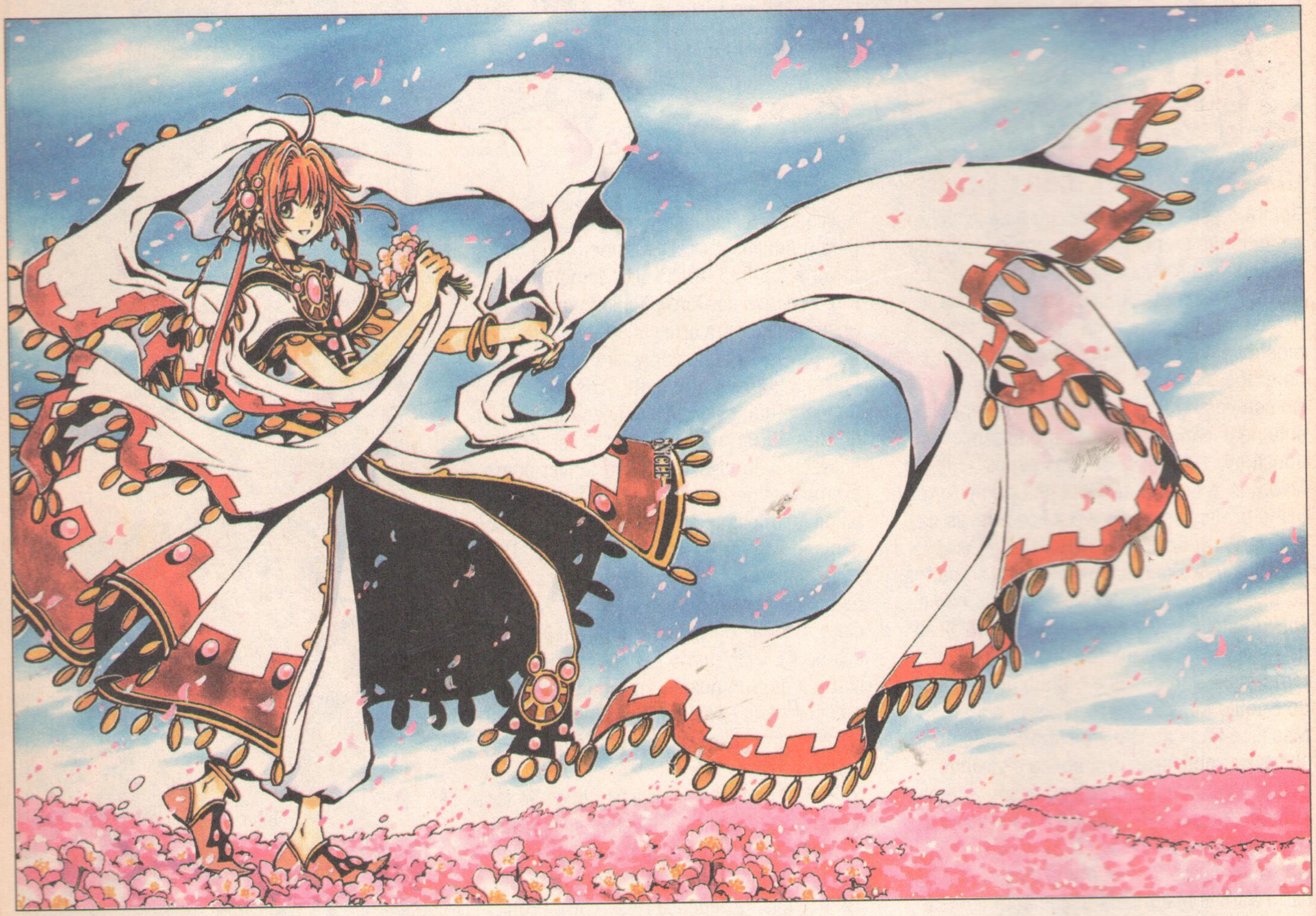
▶ Parece Sakura mas não é...

Ei! Eu não conheço você de algum lugar?

Outra grande característica do grupo CLAMP é uma insistente mania de "homenagear" suas próprias séries em outras. Personagem, lugares, magias e citações ou mesmo crossovers entre suas obras são bastante comuns e causam um certo alvoroço entre o público ao reconhecer este ou aquele detalhe.

Um bom exemplo seria Tokyo Babylon e X-1999, onde Subaru Sumeragi continua sua busca pela cabeça de Seichiro Sakurazaka em meio à luta pelo destino da Terra. Isso para não falar na participação do elenco principal da série Clamp Gakuen Tanteidan, que, em X-1999, aparece mais velho e como diretores da escola CLAMP. E quem não vê o rosto da personagem Hikaru (Lucy) de Guerreiras Mágicas na boneca de batalha em Angelic Layer? Ou ainda não reconheceu as citações de personagens do mesmo em Chobits?

Em Tsubasa Reservoir Chronicle, as homenagens são extremistas. A princípio, parece ser apenas uma grande brincadeira com os trabalhos anteriores das garotas. Mas, além dos supracitados personagens de Sakura Card Captors (SCC), praticamente todas as demais séries de repercussão do CLAMP já deram as caras em Tsubasa. Desde pequenas participações como a de Miyuki (de Miyuku-chan in Wonderland), correndo atrasada pelos cenários, a loja onde Hideki e Chii compraram seus anéis (Chobits) e onde Toya de SCC fazia bicos, entre outros.



PARALELOS

Outra grande sacada da série é mostrar personagens consagradas em situações inusitadas ou mesmo muito esperadas pelos fãs. Arashi e Sorata (X-1999), por exemplo, estão casados. Yuzuhira e Kusagi (X-1999) também estão juntos; Seichiro (Tokyo Babylon e X-1999) é um caçador de vampiros e continua a busca por seu amado Subaru e sua irmã gêmea Hokuto, que são... vampiros! Outra participação inusitada é a de Sougo Asagui — personagem criado exclusivamente para o movie de X-1999, que encontra Shoran e sua turma logo na 1ª aventura da série.

Outra curiosidade é a relação entre Tsubasa e o outro atual trabalho do CLAMP, XXX Holic — que conta sobre a loja de Yukko, a bruxa das dimensões, que realiza desejos mediante um determinado preço. As ações das histórias influenciam a sua contraparte, o que torna importante a leitura de ambas para total compreensão das tramas. Sem contar que nas prateleiras da loja de Yukko sempre podemos encontrar diversos artigos CLAMP: protetores de orelhas iguais aos da Chii ou mesmo o báculo do mago Clow entre os vasos.

Nas asas do destino

O Reino de Clow é um lugar calmo e pacífico. Apesar de ser no meio de um deserto, a cidade é prospera e as pessoas são gentis e bondosas. Porém, muitos segredos se encontram entre as dunas de areia desse peculiar cenário.

Anos antes, um dedicado arqueólogo descobriu uma série de antigas e misteriosas ruínas e, com a permissão do regente do lugar, iniciou sua exploração, visando entender mais sobre a história do Reino. Mas o arqueólogo veio a falecer antes de completar seu objetivo, então, seu filho adotivo, Shoran, em sua memória, continuou com os estudos do lugar.

Diariamente, Shoran recebia a visita da doce e ativa princesa do reino, Sakura. Tendo crescido juntos, eles sempre se deram muito bem, mas Shoran, mesmo alimentando sentimentos sinceros pela amiga, teme não ser digno da amizade e do amor de Sakura pelo fato de ela ser uma nobre e ele apenas um estrangeiro sem família.

Mas Sakura é categórica em dizer que isso não tem importância alguma e insiste em que ele a chame pelo nome, sem se apegar a títulos, e continua a visitá-lo mesmo contra a vontade de seu irmão mais velho e atual regente, Touya. O Clérigo Real Yukito, como seu conselheiro e melhor amigo, sempre vem em auxílio de Sakura quando Touya começa com seus sermões/implicâncias a respeito do jovem arqueólogo — mas a verdade é que ele está preocupado, pois sabe que a meiga princesa tem um poder incrível e que isso poderá trazer guerra e desgraça ao Reino.

Desventuras

Sakura, entretanto, sem ligar para o fato de possuir sangue real - e Shoran, não -, decide declarar seu amor a ele enquanto visita as velhas ruínas. Ao encontrar seu amado numa área recém-escavada, onde se vê uma marca desconhecida adornando o chão de pedra, Sakura entra numa espécie de transe e sussurra que já havia vislumbrado o símbolo em seus sonhos.

No instante seguinte, um par de asas brota de suas costas e Sakura começa a ser sugada por um tipo de portal. Shoran a puxa de volta, mas, ao fazer isso, as asas se desfazem e as penas são levadas pelo portal ao mesmo tempo em que inúmeros desconhecidos, de aparência estranha, atravessam a passagem, atacando-os.

Touya aparece para resgatá-los, mas acaba sendo envenenado pelos oponentes. Yukito, ao ver o quão desesperadora está ficando a situação, resolve usar sua energia vital para mandar Shoran e a desacordada Sakura para a única entidade que pode ajudá-los: Jigen no Majo Yukko.

E dá-lhe, crossover!

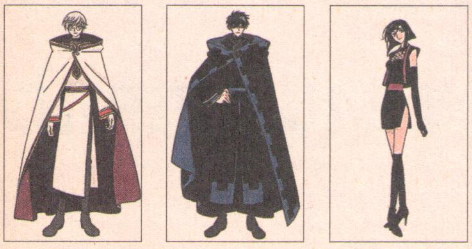
A dimensão de Yukko é o Japão atual, e a cínica e ardilosa bruxa os recebe de braços abertos, em meio a uma chuva torrencial, pronta para ajudá-los. Mas, logo Shoran repara que ele e Sakura não são os únicos que estão presentes...

Vindo de um reino destruído pela guerra e aguardando pelo retorno de "seu rei", temos o misterioso Fye D. Flourite, que veio em busca de poder caminhar livremente pelas dimensões, e não precisar retornar ao seu mundo natal.

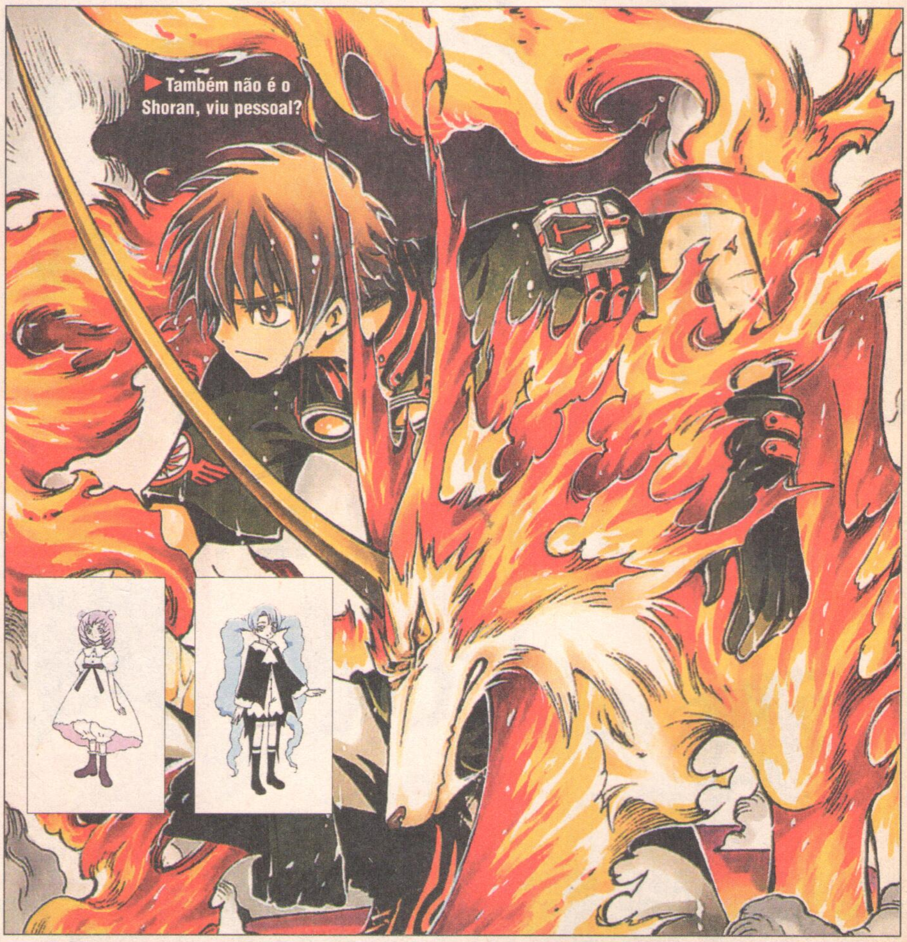
Por outro lado, o esquentado Kurogane está ali sem muita escolha. Vindo de um reino semelhante ao Japão feudal, Korogane foi amaldiçoado pela princesa a quem servia, a ter de vagar pelas dimensões até aprender o significado da verdadeira força.

Yukko ouve cada um e explica para Shoran que as penas da asa de Sakura representavam sua alma e recordações, e que se ele não as recuperasse a garota morreria.

O problema é que as penas se espalharam por várias e várias dimensões, sem contar que as respostas para os desejos de Fye e Kurogane também dependem da recuperação das memórias da Princesa Sakura.



▶ Personagens com o selo de qualidade do grupo CLAMP. Sucesso garantido!



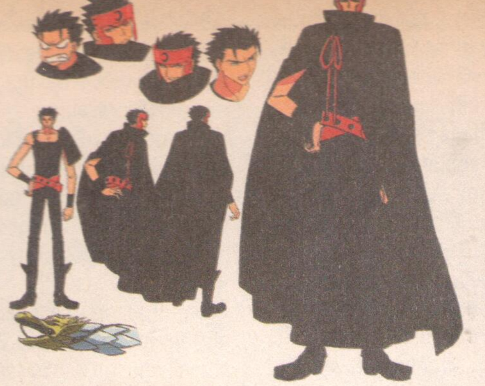
▶ Também não é o Shoran, viu pessoal?

ALTO DEMAIS

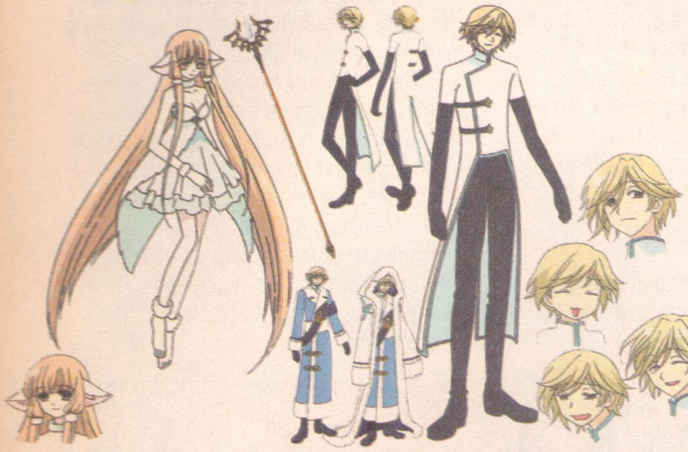
Yukko pode enviar Shoran para encontrar cada uma das penas através das dimensões, mas tudo tem um preço. A bruxa vai ajudá-los em troca de algo de valor de cada um deles. De Korogane ela quer a espada, de Fye, a tatuagem em suas costas e de Shoran...

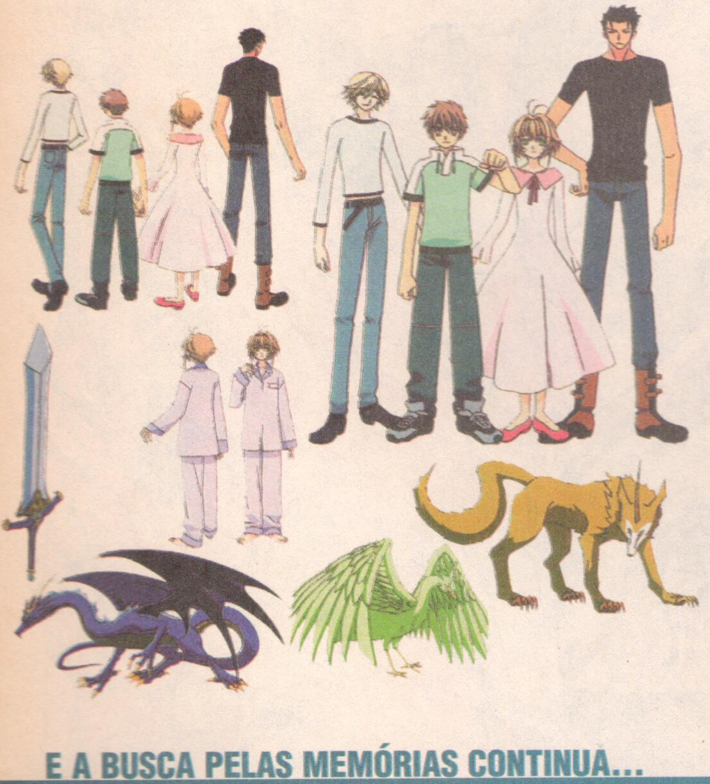
As recordações de Sakura

Isso significa que mesmo que recuperarem todas as penas, Sakura jamais se lembrará de Shoran e, conseqüentemente, de seus sentimentos por ele. Mesmo diante de um preço tão alto, Shoran jurou salvar Sakura, portanto ele aceita o trato. Yukko sorri e entrega ao grupo o pequeno ser mágico Mokona, que tem o poder de sentir a proximidade das penas, além de abrir os portais para as diferentes dimensões. E eis que nossos heróis começam sua aventura. Uma aventura que poderá mudar o destino de inúmeros mundos.

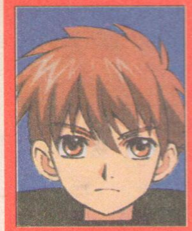


Model Sheet

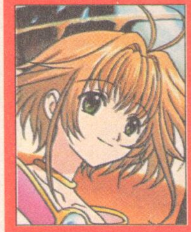




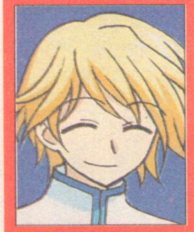
Os Personagens...



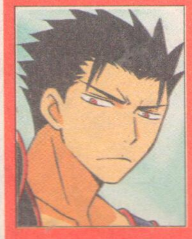
Shoran
Órfão criado pelo arqueólogo Fushitaka (que em SCC era pai da protagonista), após a morte do mesmo, continuou com os trabalhos de escavação das ruínas que originaram a trama. É corajoso e tem um forte senso de justiça. É apaixonado pela princesa e está disposto a qualquer sacrifício por ela.



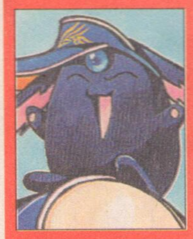
Sakura
A jovem princesa é amável e gentil. Muito querida pelo povo, ela vive no castelo com seu irmão Touya, mas prefere ficar junto de Shoran. Tem um enorme poder que, segundo Yukito, poderá trazer a desgraça ao mundo em que vivem. Inconsciente disso, ela vive com alegria e, mesmo após perder a memória, ela ainda guarda seu amor por Shoran em algum lugar do coração.



Fye
Um dos poucos personagens "inéditos" da história, é um feiticeiro que fugiu de seu mundo e foi pedir ajudar a Yukko. Ele construiu o computador em forma de menina chamado Chii, e é muito mais poderoso do que aparenta. Tem um ótimo senso de humor, é atencioso, mas parece sempre esconder suas verdadeiras intenções atrás de uma fachada de sorrisos. Se dá muito bem com Mokona e, juntos, vivem provocando Kurogane, chamando-o de "Kuro-chan.



Kurogane
Conhecido por ser impiedoso e cruel nas batalhas, Kurogane foi banido e amaldiçoado pela princesa Tomoyo devido a sua sede de sangue. Ele se une a Shoran e os outros, meio a contragosto, mas acaba por se tornar um valioso aliado e amigo. Possui sangue quente, um péssimo humor e perde freqüentemente a paciência com as piadas de Fye e Mokona. Mesmo tendo sido banido, ainda guarda um grande respeito e lealdade para com Tomoyo.



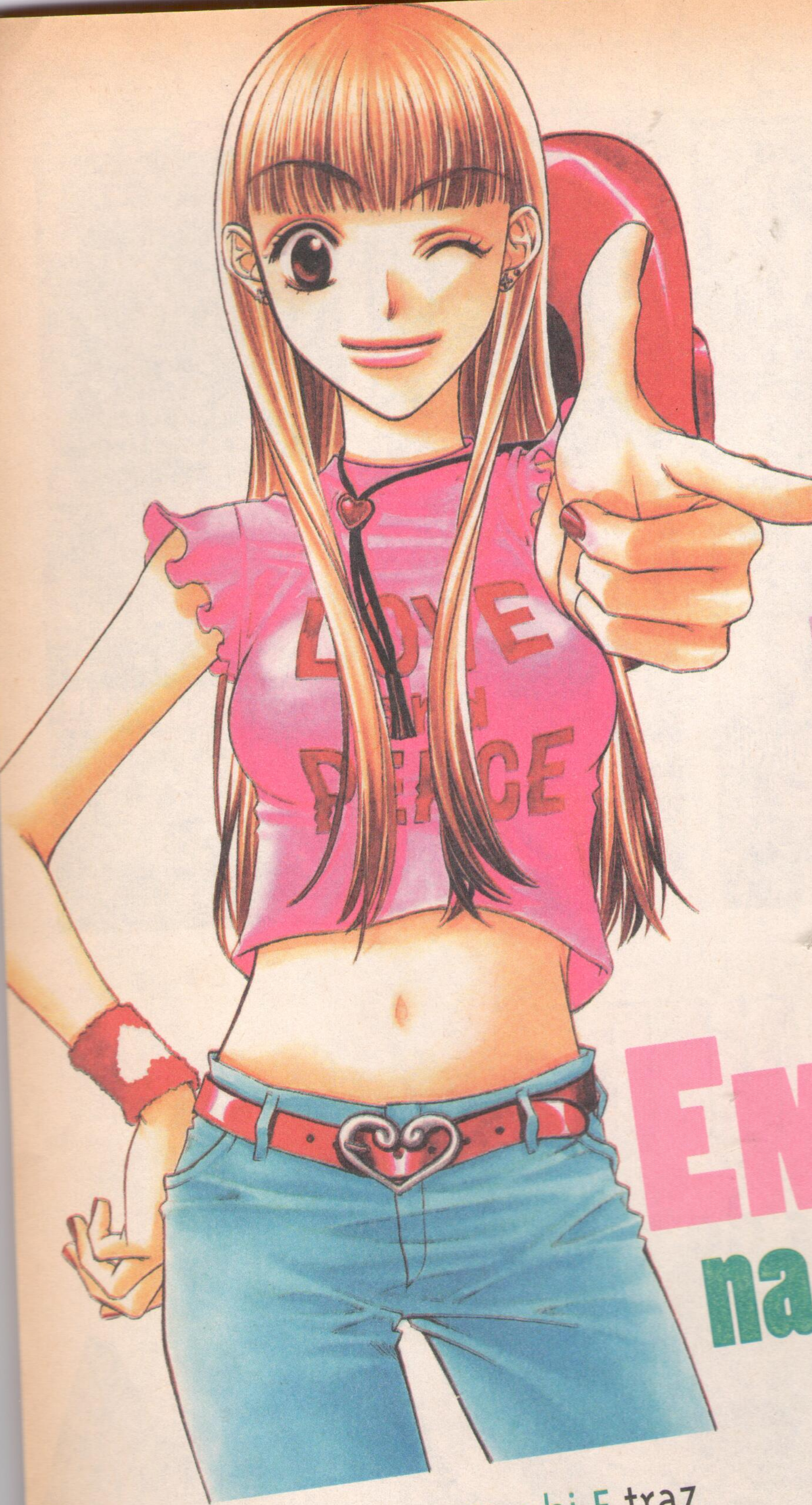
Mokona
Certamente, um dos bichinhos mais amados do mundo dos animês volta com tudo na trama de Tsubasa. Mokona é encarregado de abrir os portais para as dimensões, encontrar as memórias de Sakura, e serve também como um tipo de "programa de tradução" para o grupo, já que vieram todos de diferentes mundos e não falam o mesmo idioma. Mokona tem um sósia negro, em posse de Yukko, usado para que o grupo possa entrar em contato com a bruxa sempre que necessário. E, ao contrário dos "pu-puus" de Guerreiras Mágicas, em Tsubasa Mokona fala... e muito!

E A BUSCA PELAS MEMÓRIAS CONTINUA...

Longe das páginas do mangá, Tsubasa ganhou sua versão animada no início de 2005 e foi ao ar pelo canal japonês NHK — o que é uma grande surpresa se lembrarmos da grande quantidade de personagens pertencentes a outras séries que surgem durante a saga. A segunda temporada já foi confirmada e estréia agora em 2006.

O traço é limpo e bonito, com a história seguindo quase a mesma versão dos quadrinhos. A maior queixa por parte dos fãs foi devido à substituição dos dubladores originais dos personagens como os da Sakura e de Shoran.

No dia 20 de agosto foi lançado o 1º "movie" da série: "Tsubasa Chronicle: Torikago no Kuni no Himegimi (A Princesa do País da Gaiola de Pássaros)", com apenas 20 minutos de duração, ao mesmo tempo em que também era lançada a película de XXX Holic: "XXX Holic Manatsu no Yoru no Yume (Sonho de uma Noite de Verão)", este com um total de duas horas. Suas ligações com as aventuras animadas ainda são mantidas em segredo, mas podemos aguardar novidades e muitas outras surpresas desse grupo que tem muito fôlego pela frente.



EMOÇÕES na flor da idade...

Hanazakari No Kimitachi E traz romance e situações do cotidiano que vêm agradando aos fãs ocidentais...

Hanazakari no Kimitachi E – cujo título traduzido quer dizer, mais ou menos, "Para vocês que estão na Flor da Idade" – ou simplesmente Hanakimi (Hana Kimi), como é chamado pelos fãs, é um dos mangás shoujos mais amados do momento no Ocidente. Juntando romance e comédia na medida certa, a histó tornou-se um hit na internet, sendo comentada pelos fãs de vári países do mundo. Quando vi as primeiras imagens de Hanakimi, gostei muito do traço, mas algumas amigas insistiram tanto, fiz ram tanta propaganda, que eu não resisti: deixei o preconceito lado e comecei a ler e, obviamente, a amar a história.

Um pouco da história...

Logo no primeiro volume somos apresentados à jovem Ashiya Mizuki, meio japonesa e meio americana. Ela morava com os pais nos EUA. Amante dos esportes e excelente corredora, ela estava cansada da chatice da sua vida, quando, três anos antes do início da história, ela assistia a um campeonato de salto em altura estudantil, quando viu Sano Izumi. Fascinada pelas habilidades do rapaz, e disposta a tudo para vê-lo saltar, ela passa a acompanhar a carreira de Sano. Assim, ela espera até entrar no colegial e convence os pais a deixá-la estudar no Japão, na mesma escola do rapaz. Só que existe um pequeno problema: Sano estuda em uma tradicional escola masculina, a Osaka Gakuen.

Não me perguntem como os pais dela não descobriram ou a direção da escola não desconfiou... Coisas de mangá, vocês sabem... mas ela consegue admissão, e antes de viajar, pede à sua melhor amiga, Julia, que corte bem curto seus longos cabelos. Com o novo visual, um corpete apertando o busto – que, para sua sorte, é pouco desenvolvido – e vestindo roupas masculinas, Mizuki começa uma nova vida. Na nova escola, Mizuki logo conhece Sano e percebe que o rapaz não vai muito com a sua cara. O fato é que, para "sorte" de Mizuki, ela e Sano acabam sendo designados para o mesmo quarto.

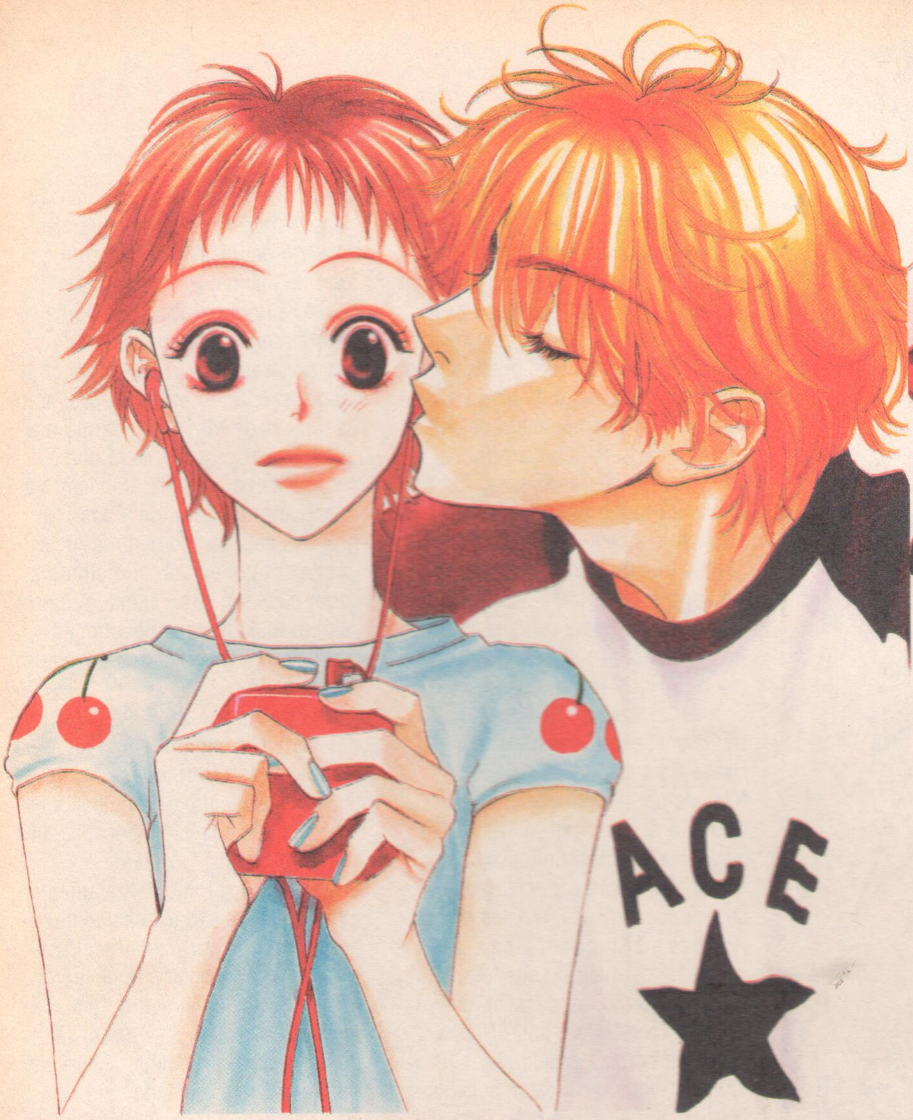
Mizuki acaba descobrindo que, por algum motivo, Sano parou de saltar e toma como sua missão pessoal fazê-lo voltar aos esportes. Já Sano descobre por acidente, logo no início do mangá, que Mizuki é uma garota e não conta para ninguém. Não pense que estou estragando a sua leitura contando isso. Sano passa a ser o anjo da guarda de Mizuki, ajudando-a a guardar seu segredo, sem que a menina saiba de nada. Considero a descoberta de Sano uma das grandes sacadas da história, pois geralmente o "amado" é o último a saber e isso já virou clichê. A autora de Hanakimi não subestima a nossa inteligência, nem a dos seus personagens.

A vida da menina não é nada fácil, pois tem que fingir o tempo inteiro, tendo cuidado com todos os detalhes. Por exemplo, na língua japonesa – e sendo Mizuki americana, ela vive tropeçando – existem expressões e formas de tratamento e palavras que são usadas só por homens ou só por mulheres. Um simples "eu" ("atachi" é feminino ou infantil; "watachi" é neutro, "boku" e "ore" são masculinos, e por aí vai.) pode ser uma armadilha. Assim, se Mizuki não tiver cuidado com seu jeito de andar e tratar os outros, as pessoas podem pensar que ela não seja uma garota, afinal, é uma escola masculina, mas um homossexual. Além disso, deve ter cuidado com o seu corpo, e uma simples menstruação – que pode vir acompanhada das malditas cólicas – pode representar um grande perigo para ela.

A DIVISÃO

A Osaka Gakuen é dividida em três dormitórios, o A é o dos atletas, o B reúne tanto atletas quanto alunos com outras aptidões e C é o dos artistas. Além de Sano, Mizuki, que passa a morar no dormitório B, conhece outros garotos e dois deles merecem destaque, Nanba e Nakatsu. Nanba é veterano de Mizuki e chefe do dormitório B, além disso, é muito bonito e extremamente narcisista. Esse traço da sua personalidade fica bem evidente no episódio da Feira Cultural na qual os três dormitórios se enfrentam e Nanba faz de tudo para que sua "casa" vença.

Já Nakatsu é uma das figuraças da escola. Jogador de futebol com muito futuro, ele acaba apaixonando-se por Mizuki e entra em crise a respeito da sua sexualidade, o que rende alguns dos bons momentos do mangá. Afinal, se ele está apaixonado por um colega, ele seria gay, certo? Como lidar com a questão? Fugir? Assumir? E quando Nakatsu descobrir que Mizuki é mulher? Vai preferi-la como



homem? Vai disputá-la com Sano? Só lendo o mangá pra saber.

Além dos rapazes, e são muitos, outra das figuras marcantes do mangá é o médico da escola e tio de Nanba, o Dr. Umeda. Ele fica sabendo da identidade de Mizuki quase ao mesmo tempo que Sano. Só que ele não descobre o segredo porque a examina ou algo assim. De acordo com o Doutor, o seu "gaydar" faz com que ele reconheça uma mulher à distância... Ah, e deseja que elas fiquem bem longe dele, claro. Só que Mizuki consegue ganhar sua amizade, meio que à força, e acaba elegendo o médico como seu confidente.

Umeda é, sem dúvida, uma das personagens mais legais e dá muitos conselhos úteis à Mizuki, além de ajudar a proteger sua identidade e livrá-la de algumas enrascadas. É através dele que a autora faz muitas piadas, principalmente sobre o fato de Hanakimi ser um falso mangá yaoi. Afinal, ele tem um elenco quase que todo masculino, um personagem importante declaradamente gay e uma menina que todos pensam que é um menino bonitinho como protagonista e sendo assediado/a pelos garotos (!). Dr. Umeda tem bons motivos para nos presentear com suas ironias e sarcasmos.

Hanakimi me surpreendeu exatamente porque não investiu no óbvio de fazer Sano se apaixonar por Mizuki-rapaz. Aliás, o garoto não é cego nem tonto. Movido pela curiosidade, ele começa uma relação de amizade e respeito que vai aumentando de intensidade conforme os dois vão se conhecendo. Sano faz de tudo para protegê-la e ajudá-la a se adaptar ao ambiente masculino sem que ela perceba – pelo menos o tempo todo – e começa a achar legal o fato de estar rachando o alojamento com uma garota. Os dois, obviamente, descobrem que estão apaixonados, mas o romance não monopoliza a história e a torna monótona.

E Mizuki acaba também gostando de poder espiar os garotos e entrar na sua intimidade. Afinal, quem nunca sonhou em poder transitar livremente, sem se importar com as barreiras impostas pela sociedade? Só que e se alguém descobrir? Como ficará a situação de Mizuki? Bem, só lendo o mangá para saber!

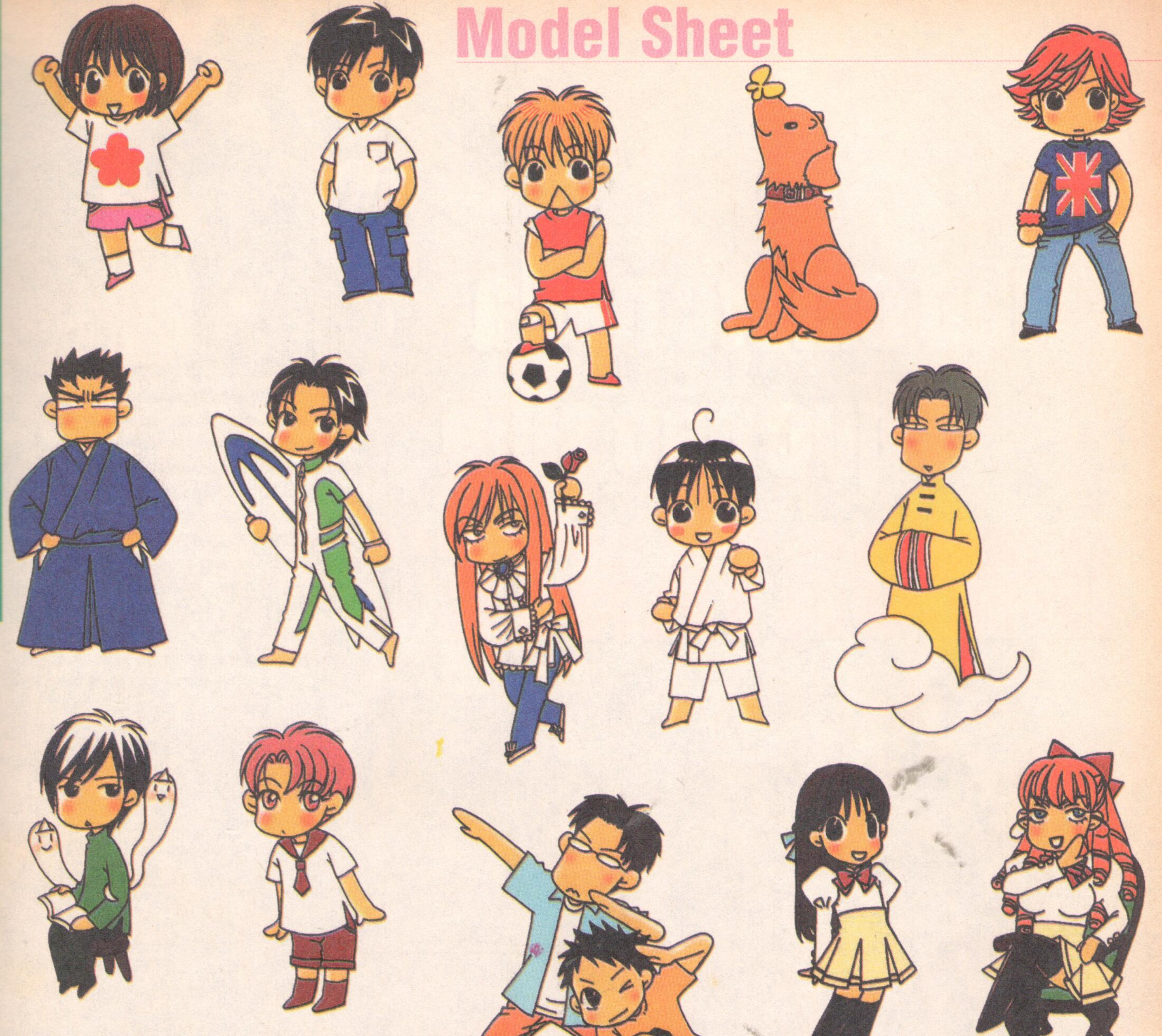
E O QUE TERIA ESSA HISTÓRIA DE ESPECIAL?

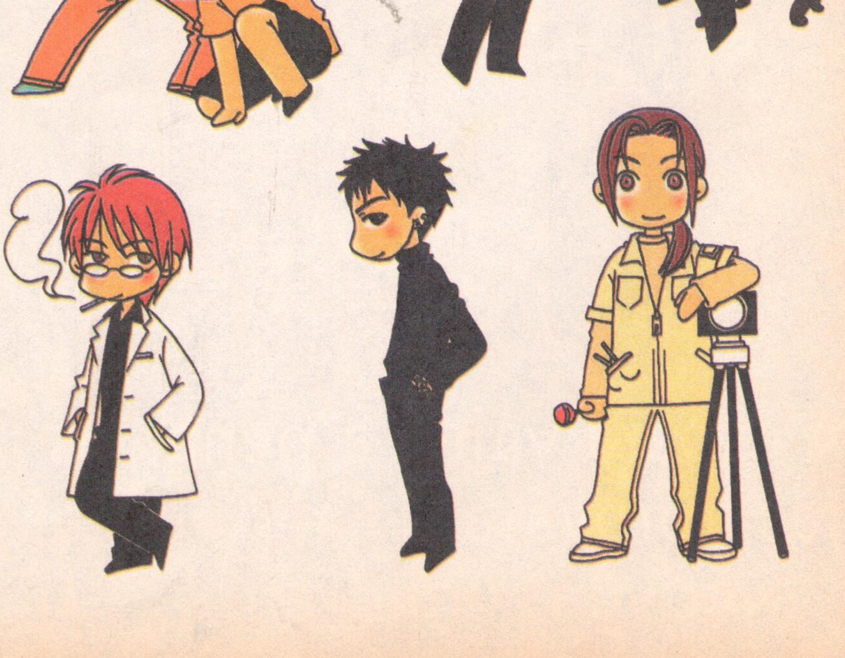
A princípio, nada, pois recorre à velha fórmula da garota, sempre um tipo meio andrógino, disfarçada de rapaz em um ambiente exclusivamente masculino ou perigoso. Isso pode ser visto no filme recente "Meninos não Choram", ou em outros nem tanto como "Yentl". Outra coisa interessante do mangá é que Mizuki não tem nenhuma motivação contestadora para fazer o que faz, nem quer provar nada para a "sociedade machista" ao seu redor, como no filme "Quase Igual aos Outros", ela quer somente estar perto de Sano. Só isso! E, afinal, quem pode recriminá-la?

É importante, também, enfatizar que é o talento da autora, Nakajo Hisaya, em contar as aventuras e desventuras de Mizuki, a menina disfarçada de rapaz, e seu dia-a-dia no colégio, sempre com muito humor, que transforma Hanakimi em uma leitura deliciosa. Disse no início que não gostei da arte da autora, mas foi só impressão. Na verdade, quem acompanhar Hanakimi do início ao fim vai perceber que a autora muda de traço pelo menos três vezes, seja porque se aperfeiçoou como desenhista, seja porque optou por isso.

Ter Hanakimi no Brasil seria um presente, afinal, ele é diferente de tudo que já pintou por aqui. Sua repercussão no Japão e em outros países é muito positiva. No Ocidente, o mangá sai nos EUA pela VIZ com o nome de Hana-Kimi: For You in Full Blossom; na França, pela Tonkam, com o título de "Parmi Eux", que quer dizer "Entre Eles", e na coletânea shoujo alemã Daisuki,

Model Sheet

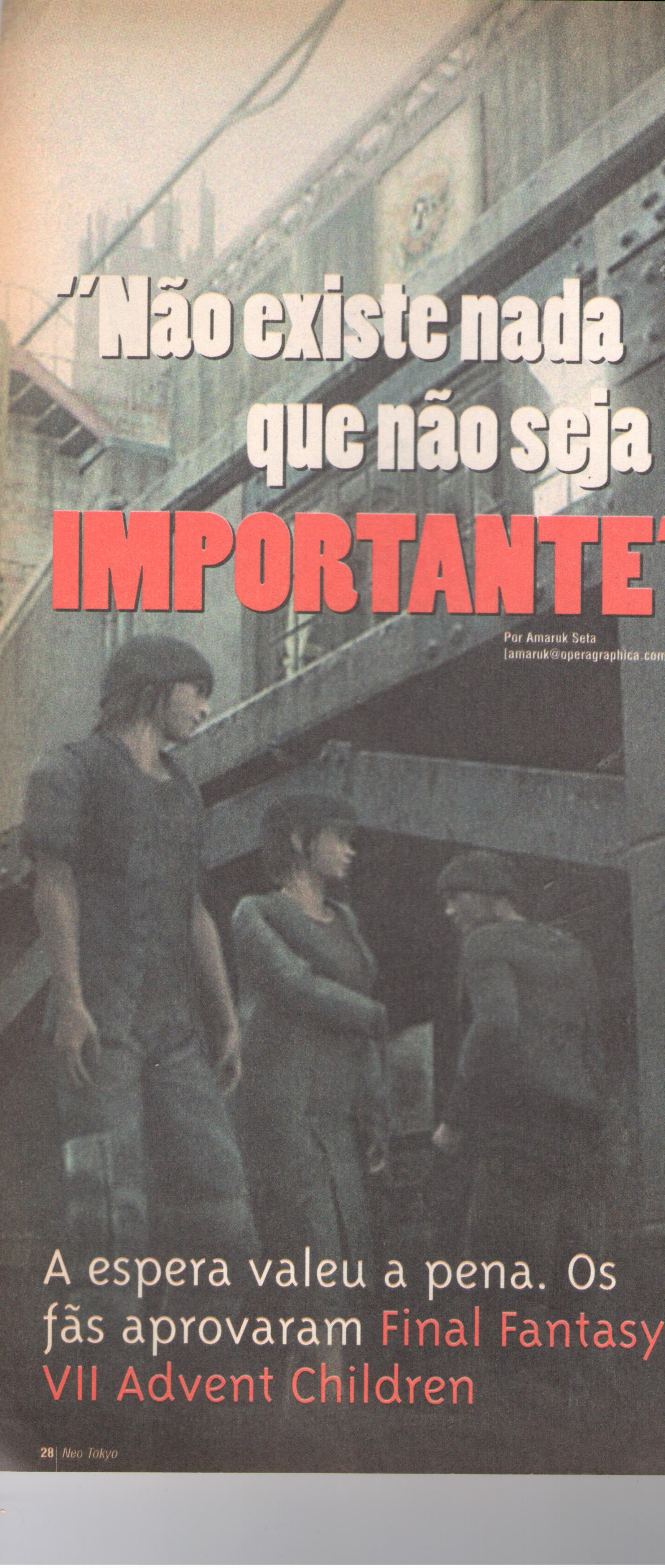




junto com Karekano e outros sucessos. Falando nisso, o mangá de Hanakimi foi publicado na revista Hana To Yume, a mesma de Fruits Basket, e chegou ao fim em agosto de 2004 contando com 23 volumes ao todo.

Para terminar, conto um fato curioso a respeito da série: o último capítulo decepcionou muitos fãs. Nada surpreendente, não é? Só que a pressão foi tão grande lá no Japão, que foi publicado um outro capítulo final. O novo final foi muito melhor, e eu, como fã da série, me senti menos frustrada. Pudera outros autores fazerem o mesmo... Bem, se alguém se interessou pelo mangá, corra atrás das informações na net, ou torça para que Hanakimi seja um dia publicado no Brasil. Nós só teríamos a ganhar com isso.

Valéria Fernandes
shoujofan@bol.com.br



"Não existe nada que não seja IMPORTANTE"

Por Amaruk Seta
[amaruk@operagraphica.com.br]

A espera valeu a pena. Os fãs aprovaram Final Fantasy VII Advent Children

"Lifestream. O fluxo que rege a vida dos mundos. A fonte de todos os mundos e de toda a vida do Planeta. A companhia ShinRa descobriu um meio de retirar o Lifestream e usá-lo como fonte de energia. Desse modo, nos foi possível ter uma vida rica e abundante. Mas aquilo estava esgotando a vida do Planeta..."

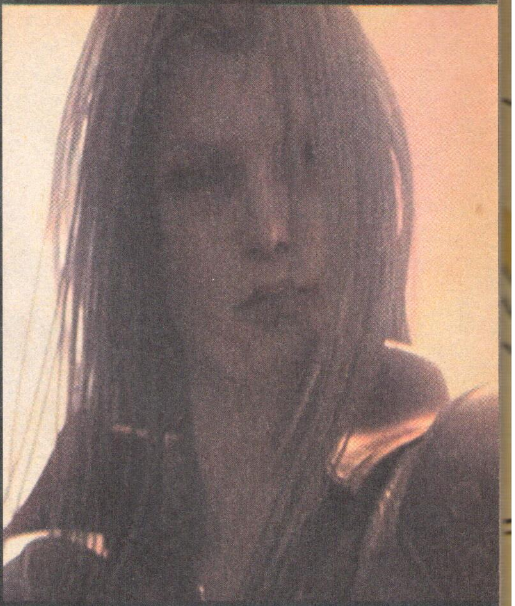
14 de setembro de 2005 será pelos fãs de Final Fantasy VII como o dia em que descobriram a magnitude que sua série favorita seria capaz de alcançar, respondendo velhas dúvidas, derrubando tabus e mudando opiniões.

Longe de ser uma "obra-prima", Advent Children (doravante chamado AC), não deveria ser definido, muito menos rotulado, uma vez que somente os que compreendem (e bem) sua história original saberão apreciá-lo plenamente. Caso contrário, restará ao espectador apenas uma seqüência de cenas de ação impecáveis, embaladas por uma bela trilha sonora, mas desenhadas sobre um roteiro "sem pé nem cabeça" e aparentemente medíocre. Sim, porque são os detalhes, o cuidado visual e as 'piadas internas' que fazem o resultado soar positivo na balança do juiz mais importante e difícil de agradar: o fã.

[Justiça seja feita]

Ainda que não haja nada no filme que o desmereça como um todo, em certos aspectos, a película deixa a desejar. Há cenas e diálogos dispensáveis? Sim. Alguma seqüência poderia ter saído melhor? Certamente. Algum personagem apareceu demais e outro de menos? Ah! E você ainda tinha dúvidas?

É impossível agradar gregos e troianos, mas a Square parece ter se desdobrado para deixar os fãs contentes e assim se redimir perante as presepadas feitas anos antes. Para quem não sabe, Final Fantasy VII, o jogo, é, de longe, o mais injustiçado de toda a saga — com seu mau acabamento, gráficos tenebrosos e roteiro repleto de pontas



soltas. Isso não mudou, mas com AC os fãs podem se sentir ao menos, ressarcidos. AC tem uma narrativa rápida e entrecortada, com vários fatos acontecendo simultaneamente, que, apesar de passar a idéia de uma edição mal feita, acaba revelando apenas como a necessidade de explicar em pouco mais de 80 minutos um roteiro que passou anos sendo desenvolvido, emendado e ampliado.

[Dois anos atrás]

Há dois anos, durante uma convenção de games no Japão, a Square anunciou o lançamento de Advent Children — que, na época, não passava de um reles OVA (Original Video Animation) com uma duração planejada para cerca de 30 minutos. Ainda assim, eufóricos, fãs ao redor do mundo viram nesse futuro lançamento uma chance de terem várias de suas perguntas respondidas e começaram, se baseando naquelas poucas cenas mostradas, a alimentar idéias e formular teorias.

Durante esses dois longos anos, AC teve suas "crias", crescendo não apenas em tamanho e trama como também ganhando uma série de subprodutos relacionados. Em complemento ao universo FF7, podemos dar destaque à "Before Crisis" — jogo para celular estrelado pelos Turks, e "Dirge of Cerberus" (para Playstation 2), com Vincent Valentine no papel principal. A excessiva participação de Vincent (comparado aos demais personagens) e dos Turks não passa de uma descarada propaganda a esses jogos. Some aí também as desgastantes tomadas em que os personagens são mostrados usando seus respectivos celulares.

Geostigma, do latim, geo (terra) + stigma (estigma), trata-se de uma doença que vem atacando a população sobrevivente à queda do meteoro, ocorrida há dois anos.

Síndrome da Cicatriz do Planeta

"(...) Então, um dia, um trágico dia, a própria força do Planeta acabou com todos os combates. O Planeta usou o Lifestream como arma. O Lifestream acabou com os combates, ambições e tristezas... consumindo tudo. Isso aconteceu há dois anos. Mas o Planeta parece ter muito, mas muito mais raiva do que todos achavam..."

Aparentemente sem cura, ou razão para existir, a enfermidade atinge principalmente as crianças, que, aos montes, caem moribundas pelos becos de Edge, uma cidade construída próxima aos destroços de Midgar, antigo símbolo do poderio da companhia ShinRa. Os reatores destruídos agora não passam de feridas abertas sobre a face do Planeta, um amontoado de entulho inútil decorando a paisagem outrora moderna e implacável.

As pessoas procuram continuar suas vidas como podem e até mesmo nossos heróis, aqueles que 'salvaram' a todos da ira insana de Sephiroth parecem ter uma certa dificuldade em se adaptar a um mundo que aos trancos tenta se reerguer.

Cloud Strife agora carrega, além de sua típica expressão triste e distante, um enorme sentimento de culpa e impotência pelo que aconteceu há dois anos. Cloud está doente, morrendo aos poucos, mas, diferente da maioria dos infligidos, ele parece ter perdido a vontade de lutar. De viver.

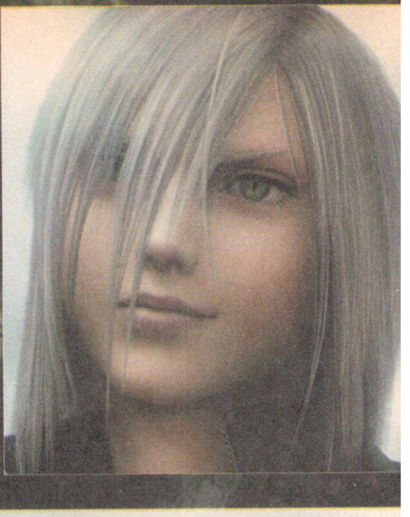
O nome geostigma não poderia ser mais apropriado. "Estigma", afinal, não é nada mais uma do que cicatriz, daquelas que deixa uma ferida profunda, uma marca. Em outras palavras, possuir o dito "estigma da terra" é carregar uma cicatriz do vingativo Planeta, a marca de um condenado que vaga por terra desolada e sem esperança.

[Dois anos depois]

Somos primeiramente apresentados a Denzel, um jovem órfão debilitado pelo geostigma, que vive num 'pseudo-orfanato' fundado por Tifa e Cloud. Marlene (filha adotiva de Barret) demonstra uma extrema afeição pelo menino, tanto que num momento chega a suplicar ao Planeta: "Por favor, não tire Denzel de mim."

Cloud não vive mais ali, o que muito entristece Tifa. A jovem lutadora imaginava que após a batalha final eles poderiam viver bem e em paz, como uma espécie de "família". O Strife Delivery Service (ou, atual 'ganha-pão' de Cloud) continua a funcionar em Midgar, anexo ao bar que Tifa cuida, mas ele só consegue ser contatado através do celular que carrega sempre junto de si.

Ao ouvir a última mensagem de sua caixa postal — onde Tifa avisa que Reno, dos Turks, ligara lhe oferecendo um "trabalho" — Cloud é surpreendido pelo aparecimento de estranhos monstros das sombras seguidos por dois jovens motorizados. ➤



➤ Ambos possuem cabelos prateados e avançam para cima de Cloud, chamando-o de irmão e o acusando de ter roubado e escondido quem eles chamam de "nossa mãe". Surpreso, o ex-soldier, mostra que suas habilidades não estavam tão enferrujadas assim e se defende da série de ataques combinados. Os dois inimigos acabam por abandonar a batalha e os monstros desaparecem no ar, mediante a um mero aceno de um terceiro jovem de cabelos cor de prata, que os observava ao longe. Confuso, Cloud segue o recado de Tifa e se dirige ao local indicado por Reno. Num chalé próximo ao Chocobo Ranch, os Turks protegem alguém que Cloud nunca mais pensara encontrar.

[Mistério sem mistério]

E eis que após dois anos de muitas teorias e especulações, a identidade da figura na cadeira de rodas é revelada com menos de 15 minutos de filme. Para alguns, descobrir Rufus Shinra debaixo daquele lençol foi um tanto quanto decepcionante, mas, para outros, motivo de comemoração. Também debilitado pelo geostigma, Rufus conta a Cloud sua real razão de estar ali "Estivemos investigando a influência de Sephiroth neste Planeta e adivinhe o que descobrimos? Nada".

Em poucas palavras, ele argumenta que a companhia ShinRa está em débito com a população, e que agora tem o dever de reconstruir o Planeta. Rufus identifica os homens que atacaram Cloud como a "gangue de Kadaj", dizendo que são violentos e acusando-os de terem atrapalhado a investigação sobre Sephiroth.

Quando indagado sobre a possível razão dos ataques e sobre a "mãe" que a gangue mencionou, Rufus diz não saber de nada e, em tom de chacota, considera: "Por todo o mundo há crianças que clamam por suas mães". É aí que oferece a Cloud a chance de se aliar a eles, atuando como um tipo de guarda-costas. Com um simples "não estou interessado" o ex-soldier recusa a oferta e parte.

["Eu decidi viver por você"]

Ao procurarem por Cloud na Igreja do antigo setor 5 — o mesmo local onde, dois anos antes, ele despencara dos céus sobre as flores da jovem Aerith, Tifa e Marlene encontram uma espécie de acampamento improvisado, acabando por descobrir que Cloud também está com geostigma. Então, era por isso que ele estava evitando encontrá-las, concluem ambas.

Longe dali, no chalé, Kadaj literalmente 'varre o chão' com Rude e Reno, parecendo estar à procura de algo que Rufus saberia a localização. "Quando estávamos fugindo de vocês, parece que caiu do helicóptero", afirma o presidente, ao que Kadaj desdenha: "Então, jure por esses dois!", diz ao atirar os cartões de identificação de Tseng e Elena manchados de sangue.

A única reação de Rufus é esboçar um seco: "O que vocês procuram?" A respos não poderia ser menos assustadora: "Precisamos do poder de nossa mãe, pa reunião. Levaremos todas as células de nossa mãe para um só lugar, então nos garemos do Planeta".

Enquanto isso, nos arredores de Midgar, Cloud visita o túmulo de seu amigo Zack cravando sua antiga espada no solo rochoso, ao mesmo tempo em que é assaltado por uma série de lembranças, boas e más. Ele simplesmente não conse se perdoar: seu passado o assombra a cada instante. ➤

["Vamos brincar?"]

De volta à igreja, Tifa e Marlene estão de saída quando são surpreendidas pela chegada de um homem alto e forte, vestido de negro com cabelos prateados, Loz. Com um sorriso um tanto débil, ele estende a mão na direção de Marlene e a convida para brincar. Aqui é importante ressaltar algo sobre os três novos personagens. Todos eles, principalmente Loz, agem como crianças, tanto em suas expressões quanto na maneira de falar.

Tifa, assustada, se coloca na frente de Marlene, protegendo-a. Loz, então, pergunta: "Onde está nossa mãe?", e Tifa responde que não há ninguém ali. "Então, vamos brincar" ele sorri e o que se segue é possivelmente a mais bela seqüência de luta de todo filme. Com a música-tema de batalha (numa versão em piano) tocando ao fundo, Tifa veste as luvas e parte para cima de Loz, com golpes nada delicados, usando inclusive alguns de seus limits breaks existentes no próprio jogo, como o Somersault e o Meteor Strike.

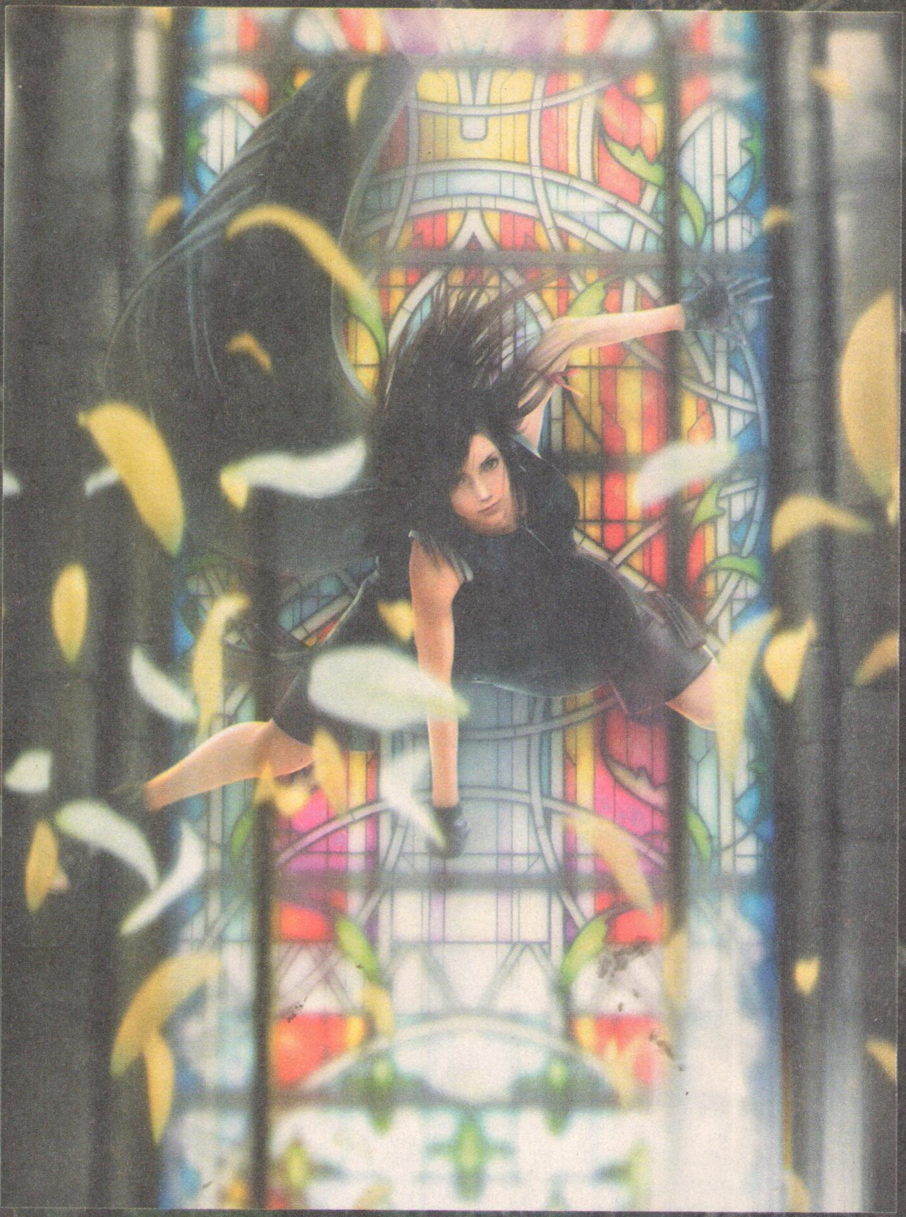
Loz rebate na mesma potência (em uma das cenas, ele chega a agarrar Tifa pelo pé e bater a cabeça contra os bancos da igreja, para depois rodopiar em círculos e lançá-la longe) usando não somente ataques físicos, mas também sua arma de choque. Com um golpe certeiro, Tifa acaba enterrando o corpo do oponente sob uma pilha de escombros e, assim, a luta termina, com direito à música de comemoração — o que arranca um sorriso nostálgico da lutadora.

Entretanto, quando a música se repete, o sorriso some do rosto de Tifa e a pilha de escombros é subitamente implodida. Loz reaparece, totalmente ileso, e puxando seu celular — a origem da musiquinha. Ele diz junto ao receptor que a mãe deles não estava lá e recebe ordens de levar alguma coisa, ou alguém.

Novamente, a lutadora se coloca na frente de Marlene, mas Loz quer terminar logo com aquilo e joga um banco em cima das duas. Tifa consegue partir o banco em vários pedaços, mas Loz se aproveita do momento para nocauteá-la com um choque e ainda explode uma das colunas da igreja, jogando-a sobre o tapete de flores.

Caída e quase inconsciente, ela geme de dor e, quando Loz se aproxima agarrando a frente de sua roupa, disposto a dar-lhe o golpe final, ele é acertado por uma bolinha jogada em sua cabeça.

Atordoado, de surpresa, ele encontra Marlene, que o encara desafiadora no alto de seus 6 anos de idade, parada ao lado de uma caixa abarrotada de materias (aquelas esferas que não passam de Lifestream cristalizado e armazenam técnicas e diferentes tipos de magia) pertencentes a Cloud. Loz acabara de ganhar o dia.



["Eu acho que não posso salvar ninguém"]

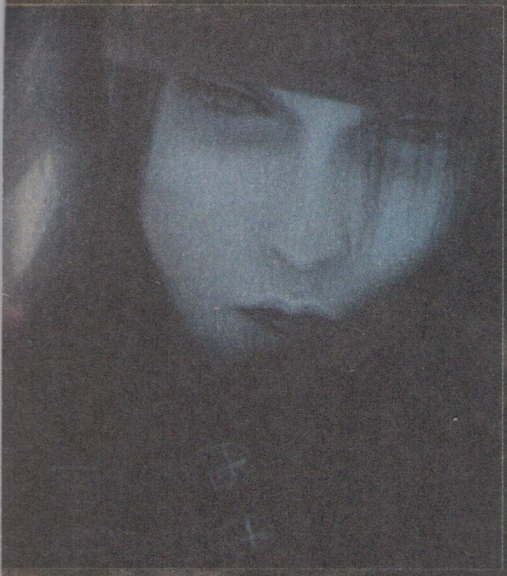
Com cerca de trinta minutos de filme, podemos perceber a narração entrecortada escolhida pelo diretor — com as cenas mudando de foco e de personagem a toda hora. Mas, o que a princípio parece uma edição deficiente, logo se revela um artifício para manter o rápido ritmo da película.

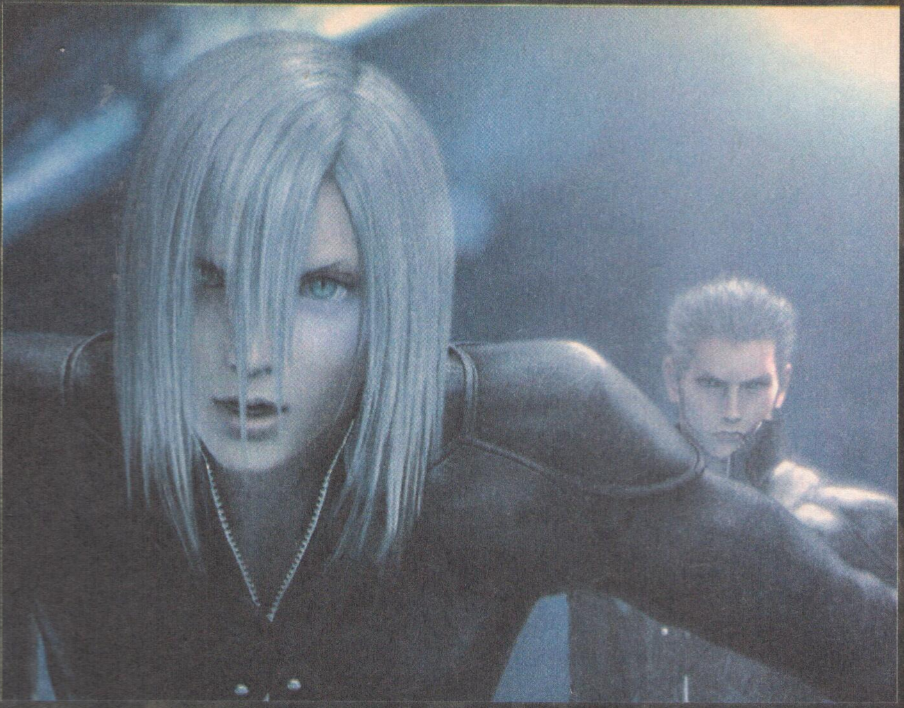
Denzel, novamente, aparece em cena, sendo convidado por uma garotinha, também portadora de geostigma, a acompanhá-la, alegando "ele diz que pode nos curar". Como numa espécie de transe, Denzel aceita a mão que lhe é oferecida e, junto com outras tantas crianças, eles partem na carroceria de um caminhão dirigido por Yazoo.

Cloud chega na igreja e encontra Tifa jogada sobre as flores. Ao indagar sobre quem fizera aquilo, ela só consegue responder: "Alguém que eu não conheço", antes de desmaiar outra vez. Cloud tem uma série de alucinações, aparentemente ligadas a seu braço afetado pelo geostigma, e acaba por desmaiar junto da garota. Ele acorda no quarto da casa de Tifa, os dois foram levados por Rude e Reno, que contam que as crianças que moravam ali desapareceram.

O destino das crianças é logo revelado: Ajit, a cidade dos Ancients (aqui chamada de 'Forgotten Capital') — o mesmo lugar onde Aerith fora assassinada por Sephiroth. Kadaj olha para pilha de materias trazidas ostentando um sorriso insano. "Então nosso irmão estava escondendo isso?", pergunta antes de enfiar uma delas em seu braço.

Ao acordar, Tifa coloca Cloud contra a parede, indagando a respeito de seu geostigma e o acusando de querer fugir de tudo. A discussão dos dois é interrompida por Reno e Rude, que revelam a localização das crianças. O problema agora é que Cloud não se sente capaz de ir até lá e salvá-las. Ele tem medo de falhar ➤





["Eu quero ser perdoado"]

"Eu recebi um poder especial de nossa mãe, um poder para lutar CONTRA este Planeta que machuca as pessoas que vivem nele. Na verdade, todos vocês têm esse poder. É isso aí. Somos todos irmãos. Irmãos escolhidos, selecionados, os que herdaram as células de nossa mãe absorvidas pelo Lifestream. Mas o Planeta está tentando nos atrapalhar. Está tentando impedir o nosso progresso! Por isso, seus corpos doem tanto e seus corações parecem desistir. Eu vou curá-los. Vamos até onde nossa mãe está. Vamos nos unir como uma família e dar o troco nesse maldito Planeta!"

Kadaj prende as crianças sob um tipo de transe, ao mesmo tempo em que Cloud avança pela Floresta Adormecida em alta velocidade, quando é subitamente levado para dentro de uma espécie de sonho.

Nele, Cloud está em meio a um campo florido, de costas para Aerith, que fala tranqüilamente: "Você veio. Mesmo isso te machucando tanto. É um bom sinal. Pergunta! Por que exatamente você veio até aqui?". E, após um segundo de hesitação, Cloud diz cabisbaixo: "Eu queria ser perdoado. Sim, eu quero ser perdoado." A resposta faz Aerith rir. "Por quem?" é o que ela questiona antes da visão simplesmente se desvanecer, levando Cloud de volta à estrada original, onde ele é recepcionado por uma saraivada de tiros lançados por Yazoo e Loz.

E é aqui que Fenrir, a motocicleta de Cloud, se revela muito mais do que um mero meio de transporte. Como um verdadeiro 'canivete suíço', ela abre uma série de compartimentos de onde Cloud escolhe uma de suas espadas, erguendo-a para o ataque. Ele só não contava que Kadaj convocasse as crianças como uma espécie de escudo humano, obrigando-o a derrapar a moto para não acertar nenhuma delas.

"Este é nosso irmão", apresenta Kadaj, afirmando logo em seguida que, lamentavelmente, Cloud não passava de um traidor. É a deixa para que Yazoo e Loz o ataquem usando seu próprio arsenal de materias. É outro momento para deixar os fãs com um sorriso de orelha a orelha, já que em meio às técnicas utilizadas podemos ver claramente magias do próprio jogo e até Cloud se valendo de uma versão de um de seus limits breaks, o Blade Beam, para rebater um ataque de terra lançado por Loz.

A luta proporciona uma incrível seqüência de golpes aéreos, com os personagens pulando e saltando em cima de árvores, com Cloud manejando duas espadas ao mesmo tempo e combinando-as em ataques únicos. A desvantagem do ex-soldier é visível, ainda que Kadaj não tenha se intrometido na luta — o que acontece tão logo Cloud parte para cima dele. E quando o único dos irmãos que luta com uma espada começa a rebater os golpes, um misterioso aliado surge, atirando contra todos e levando Cloud dali ileso.

Na Próxima Edição:

Detalhes finais sobre o filme, personagens e muito mais!

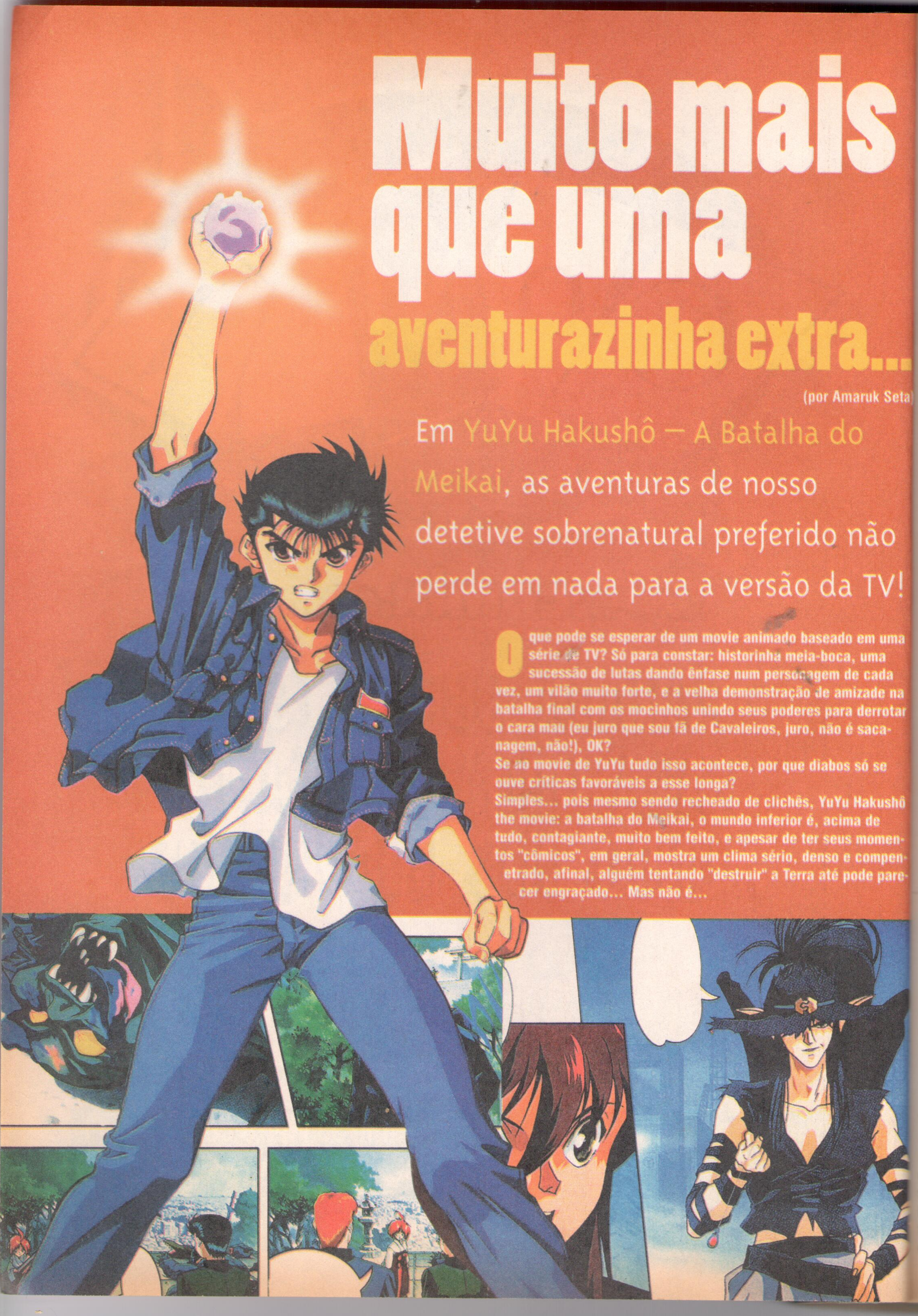
COMIX
BOOK SHOP

www.comix.com.br

PARADA OBRIGATÓRIA
PARA QUEM GOSTA DO
MUNDO DOS QUADRINHOS

QUADRINHOS NACIONAIS E IMPORTADOS • MANGÁS • DVD'S • RPG'S
TOYS • CARDS E CARD GAMES • LIVROS DE ARTE, FOTOGRAFIA E DESIGN
ESTATUETAS EM VINIL E GARAGE KITS • MATERIAL PARA DESENHO

Alameda Jaú, 1998 - São Paulo - SP (Próximo ao Metrô Consolação)
Fones: (11) 3088-9116 / 3083-2142 • E-mail: comix@comix.com.br
Horário de Funcionamento:
Segunda à sexta, das 11h às 20h. Sábado, das 11h às 18h. Domingos e feriados, das 11 às 17.



Muito mais que uma aventurazinha extra...

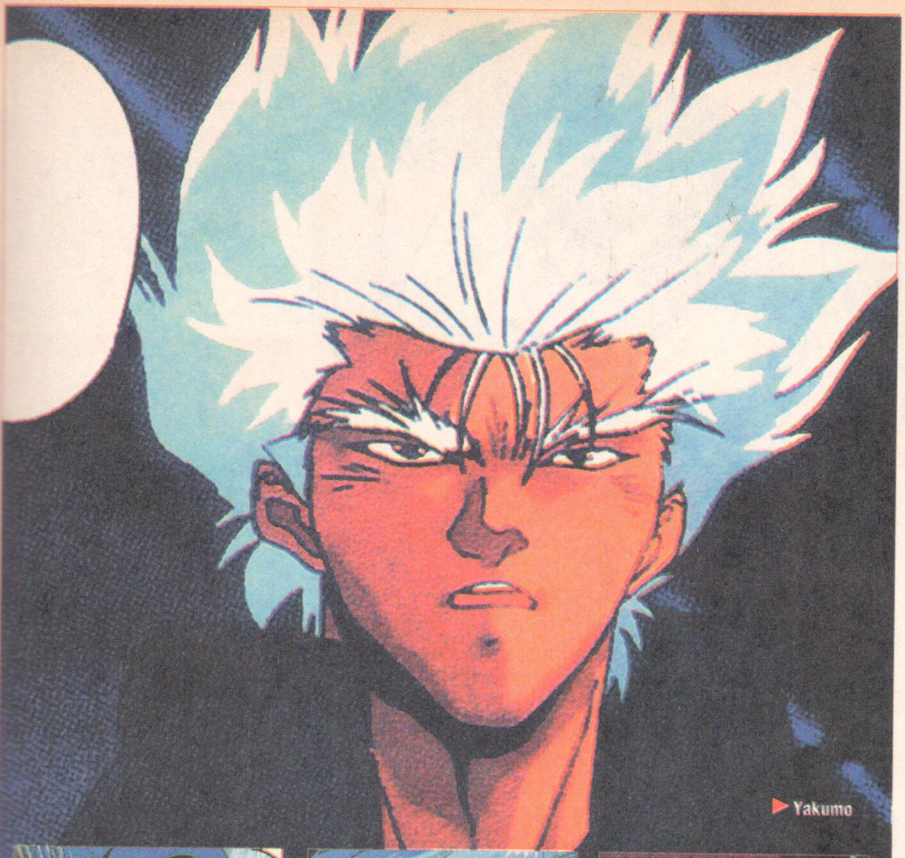
(por Amaruk Seta)

Em YuYu Hakushô – A Batalha do Meikai, as aventuras de nosso detetive sobrenatural preferido não perde em nada para a versão da TV!

O que pode se esperar de um movie animado baseado em uma série de TV? Só para constar: historinha meia-boca, uma sucessão de lutas dando ênfase num personagem de cada vez, um vilão muito forte, e a velha demonstração de amizade na batalha final com os mocinhos unindo seus poderes para derrotar o cara mau (eu juro que sou fã de Cavaleiros, juro, não é sacanagem, não!), OK?

Se no movie de YuYu tudo isso acontece, por que diabos só se ouve críticas favoráveis a esse longa?

Simples... pois mesmo sendo recheado de clichês, YuYu Hakushô the movie: a batalha do Meikai, o mundo inferior é, acima de tudo, contagiante, muito bem feito, e apesar de ter seus momentos "cômicos", em geral, mostra um clima sério, denso e compenetrado, afinal, alguém tentando "destruir" a Terra até pode parecer engraçado... Mas não é...



Vamos começar!

Tudo começa com uma estranha tempestade que está devastando o Reikai, aí em meio a tamanha confusão Koenma diz para Botan que encontre Yusuke. E ela parte debaixo daquele aluvial, enquanto o filho de Enma é engolido pelas águas. O que estará acontecendo no Reikai?

Próxima cena: Keiko está andando pelos corredores da escola atrás, claro, de seu "aplicado" namorado. Enquanto isso, nosso estimado detetive está tomando sol no teto do colégio quando, literalmente caída do céu, Botan despenca em seus braços. Só consegue pronunciar "Reikai...", deixando Yusuke mais confuso do que já estava, então num último esforço ela consegue murmurar dois nomes "templo Kanase" e "Hinageshi" antes de apagar de vez. Não era muito, mas ajudou.

Pedindo a Keiko (que nessas alturas do campeonato já o tinha encontrado) que levase Botan até a mestra Genkai, Yusuke e Kuwabara saíram desembestados atrás do tal templo. Lá chegando (atraídos por estridentes gritos de socorro), os dois já foram desferindo todos os golpes de seu catálogo no exército de demônios que se esforçavam para pegar uma ágil menina de cabelos vermelhos, que corria, pulava lanternas de pedra e desviava de golpes com um certo esforço. Alguns demônios a menos depois, eles descobrem que a garotinha é a tal Hinageshi, e que ela também é uma guia-espiritual, assim como Botan.

Agora, sem saber mais o que fazer, eles (junto com Hinageshi) rumam para o templo de Genkai. Um tempinho depois chega Kurama contando que o Reikai foi pro saco. Atitude seguida de inúmeros "o quê?", "como?" aí ele então explica que na verdade o reino foi coberto pelas águas. Hinageshi por sua vez, comenta que provavelmente o Meikai é culpado por isso... ah, tá explicado, Meikai, lógico... peraí?! Ela disse Meikai? Mas... o que é o Meikai?!

Explicando...ele é o quarto mundo de YuYu, assim tal como o Reikai influencia, rege o Ninguenkai, o Meikai tem (ou no caso tinha) abaixo de si o Makai. (Ufa... é tanto "kai" que enche).

Avançando...

"OK", vamos em frente. Há muito tempo, esses mundos se equilibravam. Até a hora que baixou o Napoleão num carinha chamado Yakumo, o então imperador do Meikai, que, com uma vontade louca de dominar o Ningenkai, chamou Enma Daioh (o imperador do Reikai) pra briga. E perdeu. E foi banido para um lugar distante no cosmos. Só que agora eles têm outra preocupação: Como salvar o Reikai? Segundo Hinageshi, a única maneira é indo atrás dos chamados "portais espirituais", uma espécie de reservatório de energia, que estão espalhados por Tokyo. Bom, então o que estão esperando? Que apareça alguém mais forte, mais alto e malvado que faça isso por vocês? Ops... eu e minha boca!

Enquanto isso, uma figura alta de aspecto sombrio caminha pela noite da capital japonesa e destrói pelo menos uns dois quarteirões só para chamar seus "servos" que chegam dispostos a fazer de tudo para restaurar seu reino. Eu disse, dispostos a tudo mesmo!

Andando por Tóquio com o auxílio de um mapa, nossos amigos estão cada vez mais próximos do primeiro portal. De repente, um terremoto chama a atenção deles e ... tarde demais! O primeiro portal (o da Terra) é aberto e seu poder já está sendo absorvido... pelo Meikai!!! Qual o objetivo deles, afinal? De súbito, Hinagueshi tem uma luz. Eles querem o poder dos portais para restaurar seu antigo reino, esse mesmo, o Meikai.

É preciso correr e impedir que isso aconteça. É melhor que se separem e partam em busca de um portal para cada um proteger! Yusuke, juntamente com Hinageshi, avançam pelos becos sujos e escuros de Tóquio, logo percebem algo estranho e encontram o portal do fogo prestes a ser aberto por um punhado de demônios nada amistosos, mas que logo são derrotados por nosso valente detetive. Foi fácil ... Foi fácil demais.

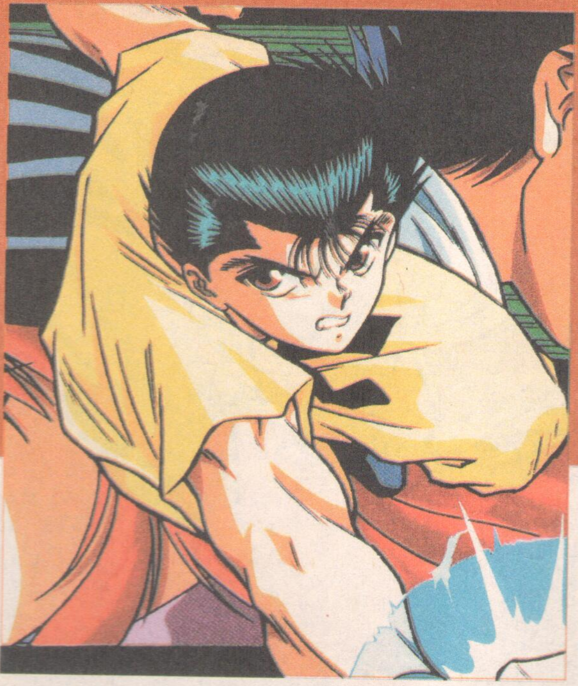
O rapaz ouve Hinageshi gritar e corre ao seu encontro só para descobrir que Yakumo, o imperador do Meikai, estava ali, em carne e osso, e não muito contente com a idéia do detetive, pondo-o rapidamente a nocaute. Com a pequena guia espiritual erguida a pelo menos um metro e meio do chão, o vilão assusta ainda mais Yusuke ao dizer com desdém que ela não era a garota que ele procurava, saindo logo em seguida.

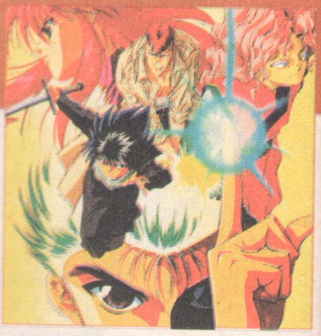
Naturalmente, após ter aberto o portal. Xiii... lá se foi mais um...

Enquanto isso...

Kuwabara rapidamente encontrou o portal da alma no meio de um lago e não demorou a aparecer algum inimigo para se engraçar com ele. Majari, é o nome desta vez e esse "simpático" demônio logo fez o favor de mostrar suas habilidades ao rapaz. Imitando os golpes do inimigo, Majari não era um adversário fácil de ser vencido. Enquanto isso, num outro lugar...

O baixinho logo surgiu. Depois de uma rápida luta com dois diabinhos, foi pego à traição por Raigo, o braço direito de Yakumo, e tirado de cena tão depressa quanto surgira.





Mais um portal!

Outro canto de Tóquio. Mais especificamente próximo a uma linha de trem Outra vida em jogo. Kurama encontra mais um portal. Ótimo. Agora, é só ir até lá e mandar sua (a do portal, pequeno leitor sabichão) energia para o Reikai. Mas, espere, quem é que... uma figura avança pela neblina e deixa o demônio-raposa boquiaberto ao revelar sua identidade.

"Kuronue?", pergunta Kurama, com os olhos querendo saltar das órbitas, tamanho seu espanto.

Tá... quem é Kuronue?! Bom... há muito, muito, muito tempo, no mundo das trevas, nosso amigo Kurama era um ladrão que roubava raros artefatos. Mas Kurama não fazia isso sozinho, ele tinha um parceiro. Um demônio de asas e cabelos negros.

Este seria apenas mais um furto. Entrariam sorrateiros na fortaleza e sairiam de lá sem serem vistos. Mas quando avançavam pelo bambuzal em fuga, com um exército inteiro atrás deles, e o importante artefato (um espelho) debaixo do braço (da Raposa), o companheiro de Kurama volta para pegar um pingente que caíra inexplicavelmente de seu pescoço, ("A-R-M-A-D-I-L-H-A") e um monte de bambus com pontas afiadas caem, perfurando seu corpo. Era o fim de Kuronue. Até agora.

Acusado de traição por seu (agora bem vivo) amigo (ou seria ex-amigo?), Kurama fica sem reação e é facilmente golpeado e vencido. Mais um portal é aberto com sua energia sendo direcionada para o mundo de Yakumo.

Kuwabara resolve o problema

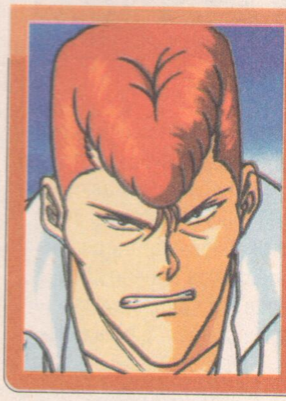
De volta ao lago, Kuwabara está tendo trabalho com seu adversário. Quando de súbito tem uma idéia. Concentra toda sua energia num único ataque e Majari faz o mesmo, o choque dos poderes provoca um enorme clarão e deixa ambos sem qualquer força.

Tá. Era essa a "grande" idéia de Kuwabara? Sim..., porque depois, usando apenas sua força física, golpeou Majari, mandando-o para o outro mundo. Infelizmente, antes de Kazuma ativar o portal, um golpe vindo do nada faz isso em sua frente, Hiei com seu Jagan vê que o golpe partiu de Raigo (Hiei deve estar "amando" esse cara), e mais um portal foi literalmente pro diabo que lhe carregue.

O ciclo estava quase completo, com todos os portais ativados e sua energia estava sendo absorvida pelo mundo inferior, faltava apenas a fonte do poder do Meikai que estava escondida em algum canto ignorado por Yakumo e seus comparsas. Ainda bem. Mas eles não desistiriam tão facilmente.

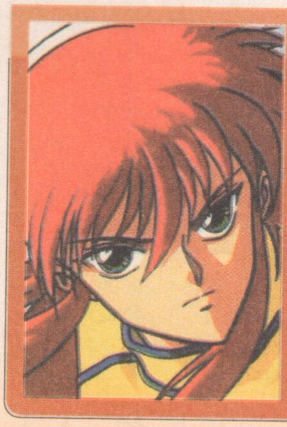
Agora, Yusuke e seus amigos se sentiam derrotados e humilhados... e o destino da Terra estava naquelas mãos.

Yakumo não perdeu tempo e logo volta a procurar aquilo que tanto ansiava para concretizar seu plano. E como diz o velho e conhecido ditado "quem procura acha", ele foi acompanhado de Raigo fazer uma visitinha à mestra Genkai. Bom, parece que é hora do "momento explicação" pra não ficar neguinho nenhum boiando... vamo lá! ➤



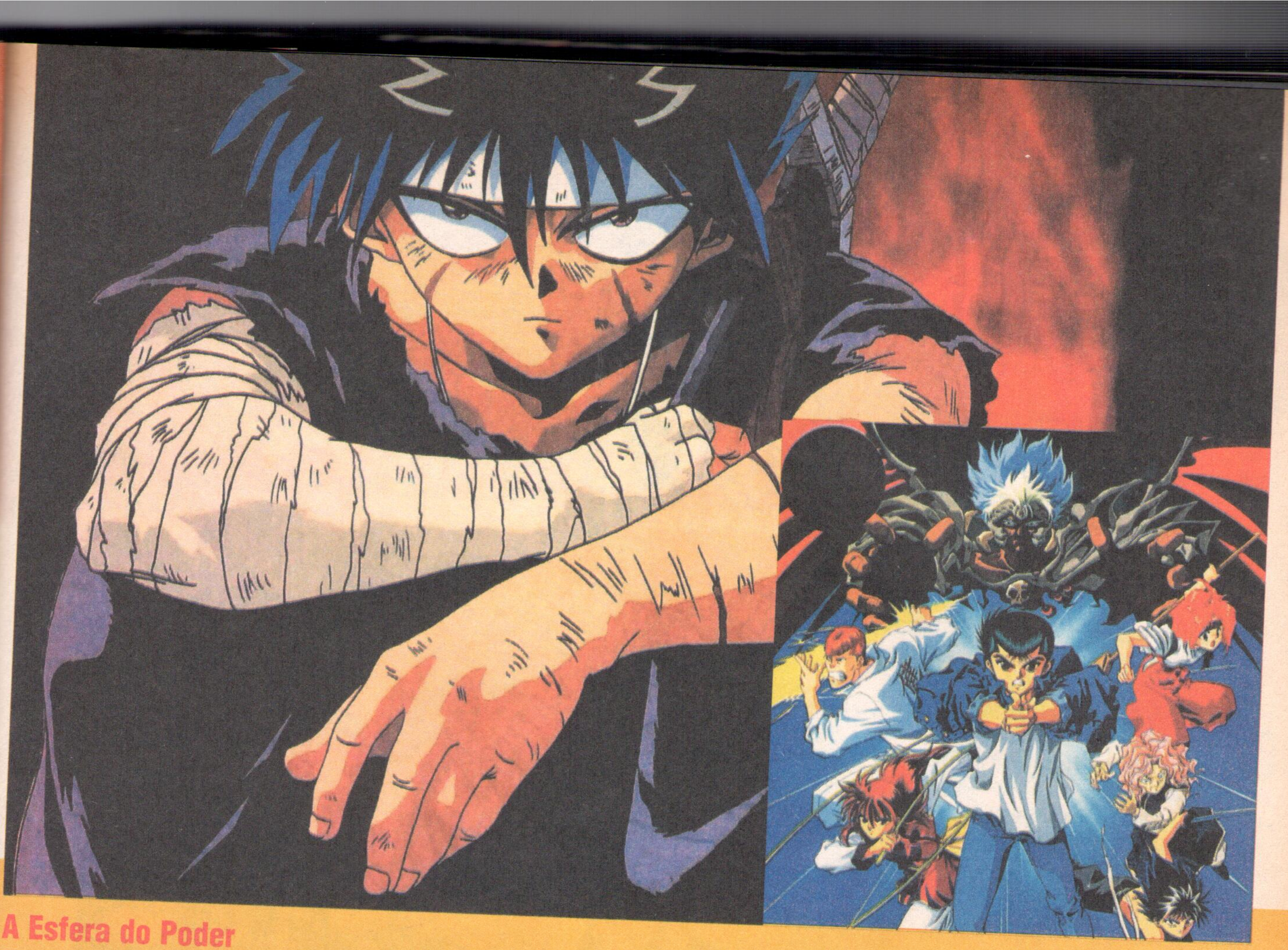
Kazuma Kuwabara

Este é um rebelde sem causa, ou melhor, ele tem um objetivo na vida, vencer Yusuke em uma briga justa, um belo sonho. Por ser humano, não pode participar na última fase da série. Apesar da banca de valentão e da cara feia, se mostrou uma pessoa muito boa. Em certa oportunidade, deixou-se agredir por arruaceiros para evitar que um amigo fosse prejudicado. É apaixonado por Yukina desde a primeira vez que a viu. Sua arma é o Lei-Ken, uma espada de luz feita de energia espiritual.



Youko Kurama

Kurama, na verdade, é o lendário demônio-raposa Youko Kurama, um famoso ladrão do mundo das trevas, que, cansado das perseguições e de sua vida ligada à luta, fugiu para a Terra e assumiu uma forma humana com o nome de Shuichi Minamino. Tornou-se amigo de Yusuke quando precisou de ajuda para salvar a vida de sua mãe mortal. Seu principal golpe é o "Rose Whip" e não teve uma tradução aqui no Brasil. Como um demônio, tem o poder de manipular vegetais e, é claro, pode retornar a sua forma original e assim aumentar o seu poder.



A Esfera do Poder

O que afinal Yakumo tanto quer? Ele quer uma coisinha muito importante senão "bye bye" plano cruel para reconstruir o reino do Meikai, o que seria essa coisinha? Nada mais nada menos que a "Esfera do poder".

E o que é a Esfera do Poder? Basicamente é... a fonte de todo o poder do Meikai. Sem ela não tem mundo, lindinho, né? Acontece que essa esfera foi levada por Enma Daioh quando Yakumo foi derrotado e bem escondida. Bom, no Reikai ela não tá... Então, cadê a esfera?!?

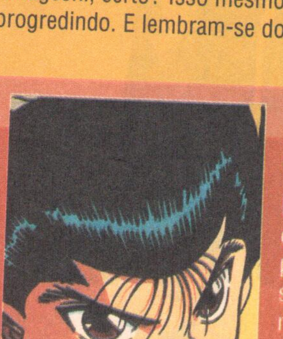
Caso alguém aí tenha dado o mínimo de atenção pro que eu escrevi lá atrás, repararam que, durante a primeira aparição de Yakumo para Urameshi, ele foi levar um "papo" primeiramente com quem? Com a Hinageshi, certo? Isso mesmo, estamos progredindo. E lembram-se do que ele disse que deixou Yusuke preocupado? "Ela não é a garota que procuro", pois bem ...onde será que inventaram de esconder a esfera, ó pequeno otaku?

Quando Koenma entregou a esfera a ela, Botan escondeu-a no próprio corpo para impedir que ela caísse em mãos erradas, mesmo que isso colocasse sua vida em risco, é por isso que ela estava passando mal... (não contei isso? Pois bem, ela estava passando mal mesmo).

Chegamos ao momento que irei batizar de "a gota d'água", quando Yakumo e Raigo invadem o Templo de Genkai, colocam a véia na lona, a doce Yukina na parede e saem com Botan nos braços, felizes e despreocupados. Na mesma hora, Yusuke e Keiko estão chegando ao templo e Urameshi não consegue fazer nada que impeça o seqüestro. A auto-estima que já tava pra lá de baixa, despencou de vez. Chegara então a hora de todos ficarem um pouco sozinhos, pensarem em seus inimigos, de terem lindos flashbacks com a surra que levaram, de ver suas mulheres apanhando para daí despertar o verdadeiro espírito de luta que existe dentro de cada um de nós!!

Então, depois desse lindo momento e de muita batalha psicológica com um só pensamento. "Eu vou vencer"... "Eu sou o herói da história e vou vencer"..."Não faço idéia de como, mas vou vencer!"... nossos amigos partem no encalço de Yakumo. Nota: essa é uma das melhores cenas do movie: vão chegando um a um (pela ordem, Yusuke junto com Hinageshi seguido de Kuwabara, Kurama e Hiei) e se juntando aos outros, com aquela expressão mal-encarada de dar medo, e uma musiquinha de fundo que anima qualquer um!

Daí não tardou a aparecer o primeiro inimigo. Sob uma densa neblina, surge Kuronue, chamando Kurama pra porrada, sendo seguido por este ao lugar do duelo que se dá numa construção abandonada. Enquanto isso, o restante do grupo fica na expectativa apenas ouvindo o som de alguém levando uma surra daquelas (adivi-nhem quem?). Simplesmente por que Kurama não queria ferir seu amiguinho alado. Tentando dialogar, a Raposa procura convencer Kuronue de que aquilo fora um terrível mal-entendido e blablablá... mas seu



Yusuke Urameshi

Este é o nosso herói, ou melhor, o anti-herói. Ele é um típico rebelde sem causa, um tremendo arruaceiro, malandro, provocador, um revoltado sem causa sem a menor perspectiva de futuro... até morrer. O típico personagem que, normalmente, consideraríamos um vilão, mas nesta história ele é o personagem principal. É apaixonado por Keiko, mas só vai se declarar no último capítulo. Seu principal golpe é o Lei-Gun, um raio de energia espiritual deferido de seu dedo indicador.

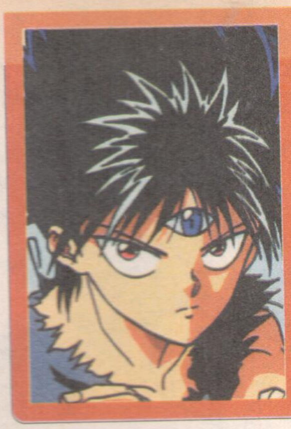
ex-parceiro não acredita e continua a atacá-lo impiedosamente.
Mas um estranho som chama a atenção dos amigos de Kurama. Hiei, nada bobo, lança sua espada e corta um pêndulo.
O balançar deles produzia um som que gerava uma estranha ilusão. Oh! Kurama estava sendo enganado?! Quem será na verdade Kuronue? Assistam e descubram...
A segunda luta (claro que Kurama saiu vivo... mas você ainda vai ter que assistir se quiser saber como...) dá-se entre nosso querido Hiei (depois de uma certa discussãozinha para ver quem ia encarar o tiozinho do mal ...) e o não tão querido assim, Raigo. Conversa vem conversa vai, o demônio diz que fará o lado negro de Hiei dominá-lo por completo, e aí sabe lá Deus o que pode acontecer. Será que Hiei atacará seus próprios amigos? Ou o truque de Raigo não irá surtir efeito? Repito... assistam. Só para adiantar, eles lutaram num prédio abandonado, que não ficou inteiro depois desse cordial confronto. Com esse demônio de fogo não existe meio termo: ou vai ou racha.

A Batalha final...

Deixando seus lerdos amigos para trás, Yusuke e Hinageshi são os primeiros a chegar na "fortaleza" de Yakumo onde uma muito debilitada Botan ainda luta para que ele não consiga tirar a esfera do poder de seu interior. Mas a menina não resiste por muito tempo e cai acabadaça no chão, Yusuke parte para cima de Yakumo com unhas, dentes e muitos "leiguns".

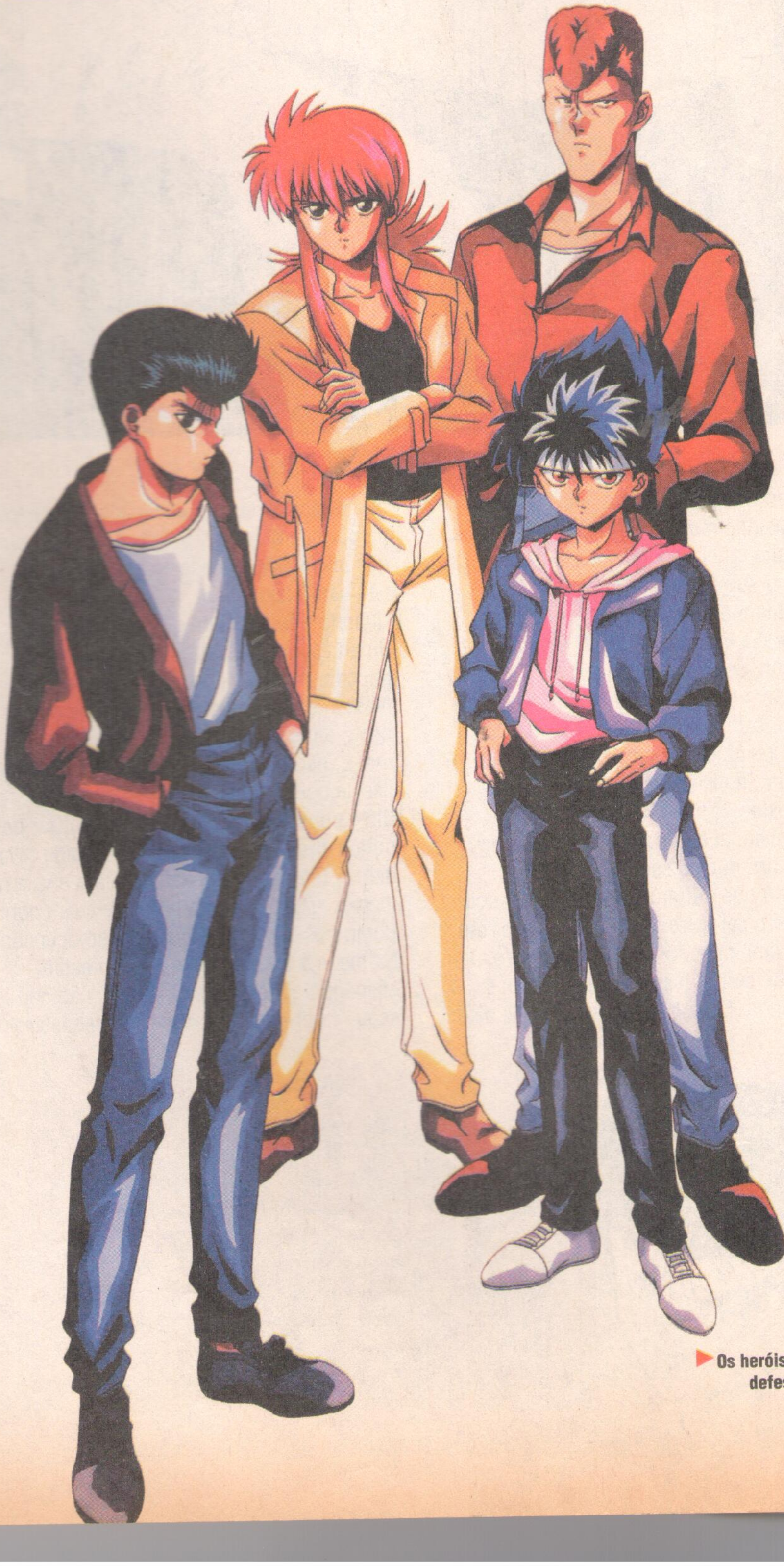
Curiosidades reveladas...

Nesse meio tempo, descobrimos coisas interessantes, como, por exemplo, o motivo de Yakumo ter voltado. E, acreditem, os culpados somos... nós. Outro ponto é o curioso motivo de Yakumo querer brigar justamente aqui na Terra. Ora, ora, raciocinem comigo. O Meikai foi destruído há muitos séculos e já pensaram no tempo que levaria para o reino ser reconstruído mesmo com a ajuda dos portais? Não seria melhor pegar um lugar prontinho?
Mas Yakumo, como qualquer vilão de animê, é aparentemente indestrutível e vive esmurrando nosso herói sem dó nem piedade.
Mas uma hora os amiguinhos encontram o caminho da fortaleza e ...
"Yakumo! Vamos lhe mandar de volta para o buraco de onde nunca deveria ter saído! Nem que isso custe nossas vidas!"
E bem... Yakumo, você até pode ser grande, mas não é dois! (ô Português)
Tá bom... meninos, unam seus poderes e que os céus tenham piedade de Tóquio... ■NT



Hiei

Inicialmente, inimigo de Yusuke e só se tornam amigos depois que Yusuke o ajuda a salvar sua irmã, Yukina. Nasceu no País de Gelo, um lugar habitado somente por mulheres e, por isso, foi expulso de sua vila ainda criança. Passou a vida toda procurando duas coisas: Yukina e seu colar com uma pedra de sua terra. Para encontrar Yukina, se submeteu ao implante do jagan, ou olho demoníaco, pelas mãos de Sigure. No passado, teve sua vida salva por Muruko, com quem passou a ter uma relação de amor e ódio. Seu principal golpe é "As chamas negras mortais do inferno".



Os heróis juntos em
defesa da Terra

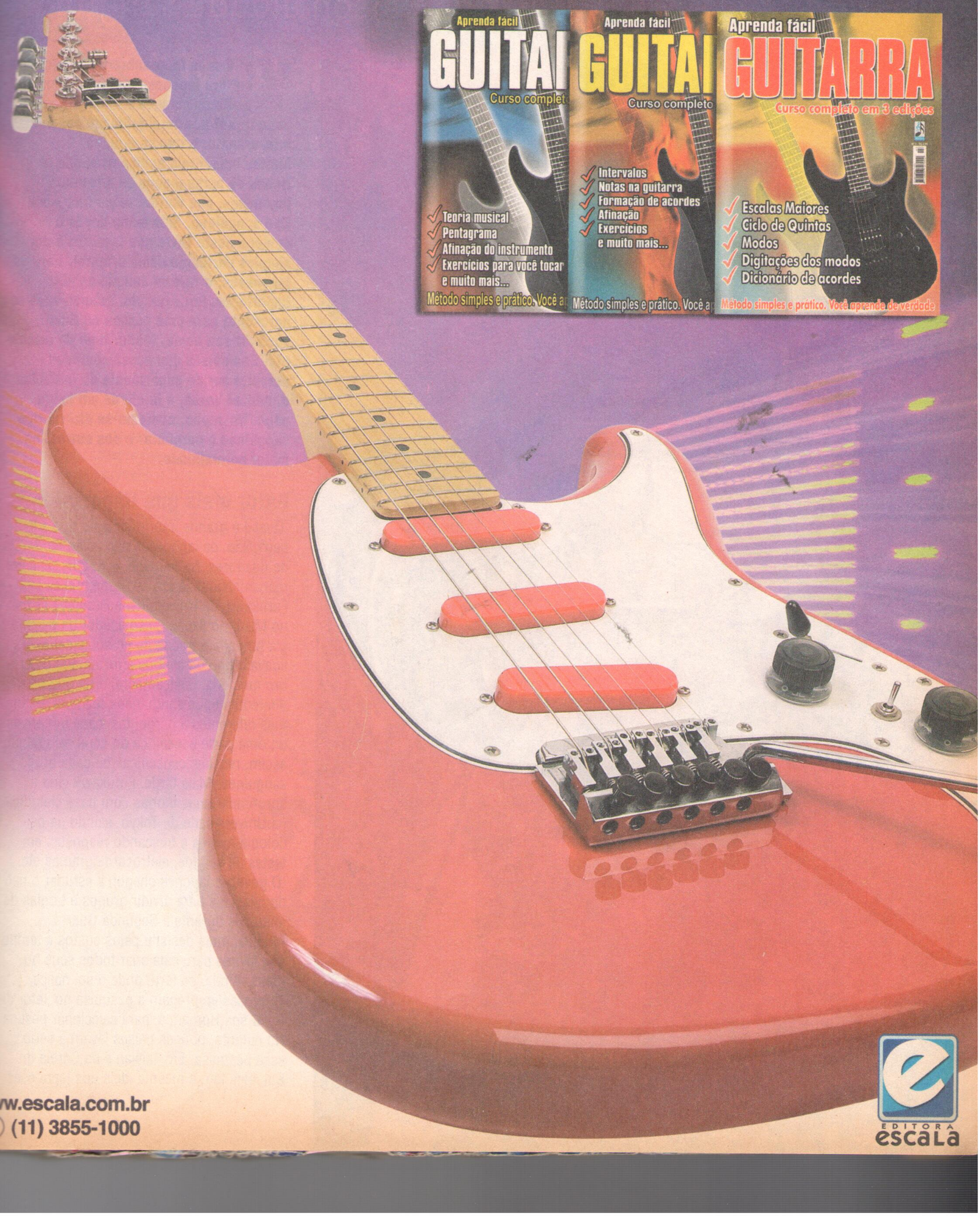
Cu
Apren
www.escala
(11) 385

os
Nasceu
heres e,
u a vida
uma
eu ao
e
com
princi-

ais juntos em
desa da Terra

Curso completo de Guitarra

Aprenda guitarra de forma simples e sem complicação



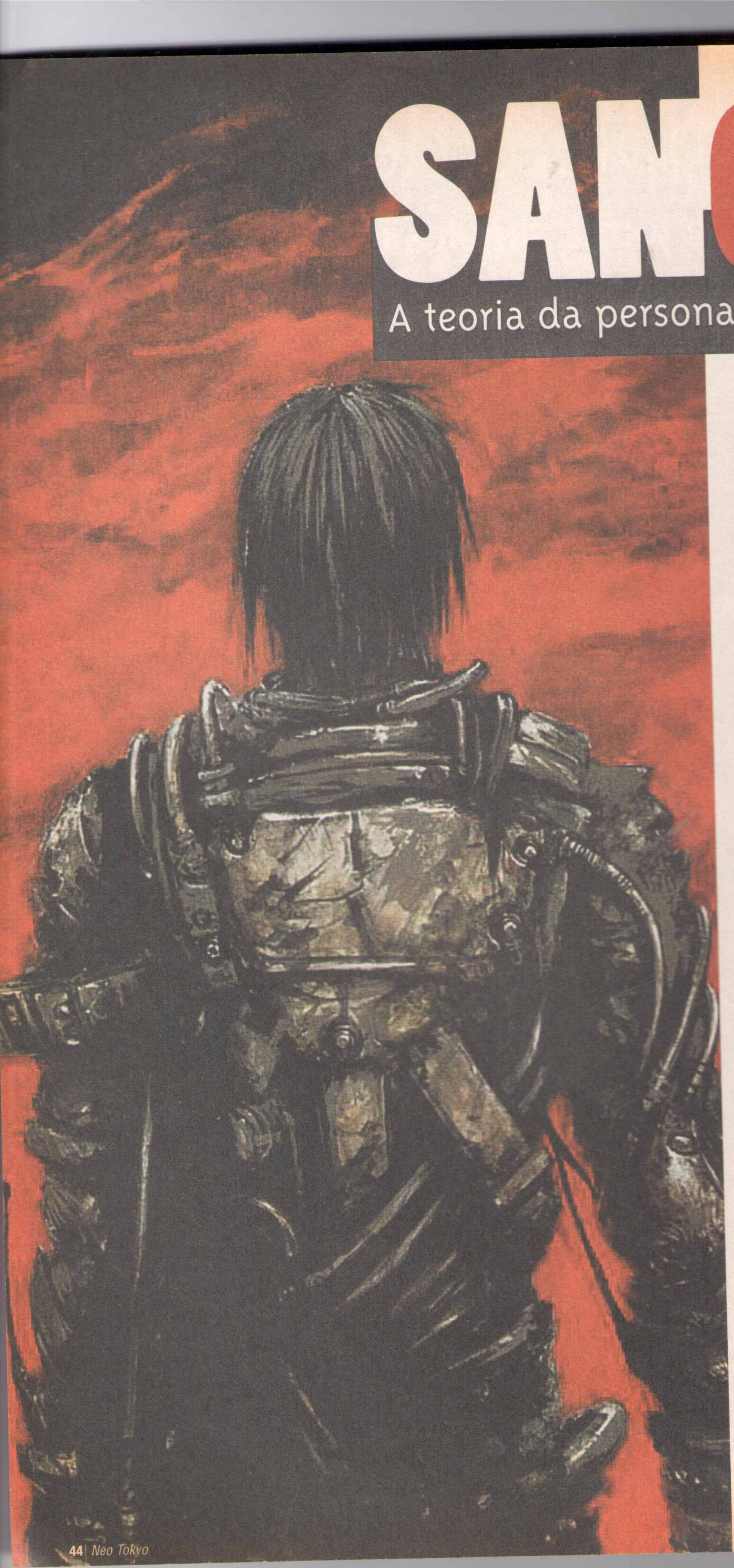
Aprenda fácil
GUITAI
Curso complet
✓ Teoria musical
✓ Pentagrama
✓ Afinação do instrumento
✓ Exercícios para você tocar
✓ e muito mais...
Método simples e prático. Você a

Aprenda fácil
GUITAI
Curso completo
✓ Intervalos
✓ Notas na guitarra
✓ Formação de acordes
✓ Afinação
✓ Exercícios
e muito mais...
Método simples e prático. Você a

Aprenda fácil
GUITARRA
Curso completo em 3 edições
✓ Escalas Maiores
✓ Ciclo de Quintas
✓ Modos
✓ Digitações dos modos
✓ Dicionário de acordes
Método simples e prático. Você aprende de verdade

www.escala.com.br
✆ (11) 3855-1000

EDITORA
escala



SANGUE!

A teoria da personalidade Sanguínea

Yo! Vamos falar sobre um aspecto da cultura japonesa que influencia muito os mangás e animês e que pode tornar a leitura deles um pouco mais interessante: o tipo sanguíneo. Muitos ocidentais acham estranho as fichas de personagens de desenhos japoneses, que muitas vezes incluem o tipo sanguíneo. Mas saiba desde o começo deste texto que isso não é por simples perfeccionismo oriental. Para os japoneses, o tipo de sangue é muito importante. Por exemplo, quando você se apresenta para uma pessoa no Brasil, você diz seu nome, idade, time de futebol etc. São coisas que nossa sociedade acredita ser de importância do indivíduo e, muitas vezes, o início de um longo papo. No Japão, costuma-se dizer o tipo sanguíneo e perguntar o dos outros, na maior normalidade.

Fator mais que importante...

Qual é a grande importância no tipo sanguíneo? Não, os japoneses não estão em busca de doadores. Na verdade, isso tem base em teorias criadas já em 1916, por Takeji Furukawa, da Universidade Feminina Ocha no Mizu, do Japão, pesquisador da psicologia humana e traços de personalidade, que ligava o tipo de sangue à forma que o cérebro funciona. Basicamente, dizia que os diferentes tipos sanguíneos reagiam de formas diferentes a perguntas, cada um ativando uma parte especifica do cérebro, criando, assim, reações específicas de cada grupo sanguíneo. Mais tarde, Furukawa viria a aprofundar suas teorias com base científica, na Universidade de Tokyo, saindo da psicologia teórica e buscando respostas em testes de sangue, eletrocardiogramas etc.

O governo japonês chegou a estudar o uso da pesquisa para dividir grupos e tarefas de soldados durante a Segunda Guerra Mundial, mas desistiu pelos custos e tempo que levaria para catalogar todos seus homens. Ainda, na terra onde o sol nasce, empresas empregam a pesquisa no setor de Recursos Humanos, para selecionar pessoal. No entanto, poucos países levam a sério essa pesquisa. Em Taiwan e na Coréia do Sul, eles têm a mesma idéia dos japoneses, e na Franca já houve algo do tipo, além de pesquisas próprias, que acabou não interessando ao povo francês. Mas todo o resto do mundo sequer tem interesse nessas teorias.

As pesquisas, estritamente científicas, logo caíram na graça popular. O "horóscopo sanguíneo" se difundiu no Japão, onde ele se popularizou ao ponto de bater de frente com a astrologia, entre os carentes de previsão do futuro. Esse tipo de "bidus" sanguíneos acabou saindo da definição de personalidade e indo pro mesmo terreno da astrologia de jornal: seu sangue decide como vai ser seu dia, que cor que vai te dar sorte, o que você deve comer... E, é claro que, se você encontra gente que acredita nisso assistindo à TV, vai ter também em algum lugar mais próximo do que você imagina.

Pois saiba que muitos mangakás acreditam nisso. E não são poucos, são muitos mesmo. De todos os gêneros.

Muitas vezes, a elaboração dos personagens e seu relacionamento é definido tendo como base as pesquisas de Furukawa, fazendo os personagens agirem sob os estereótipos sanguíneos. Isso acaba sendo tão aprofundado às vezes que ajuda a dar uma certa naturalidade e coerência na reação dos personagens. Aliás, esse é um dos pontos que a maioria dos amantes dos quadrinhos japoneses destaca como de fundamental importância na diferenciação com os quadrinhos de outras partes do mundo.

A citada "Teoria da Personalidade Sanguínea"

De acordo com a Teoria da Personalidade Sanguínea, os tipos sanguíneos se separam assim:

Tipo A

É o tipo racional. Organizado. Gosta de ter seu espaço e não gosta de ver esse espaço invadido. Não acredita que as outras pessoas não se importem com a desordem, por exemplo, de uma mesa durante o jantar. É o tipo que lava os pratos e guarda tudo, não porque tem que fazer isso, mas porque se não o fizer, fica com aquela sensação desagradável. Quando conversa com alguém, sempre tenta passar uma boa impressão e fica pensando no que os outros vão achar dele. Gosta de agradar e é um bom anfitrião. Respeita todas as regras, mesmo sem saber o motivo. Não costuma passar seus sentimentos de forma direta.

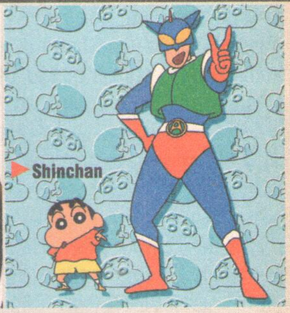
Ao ser questionado, usa uma parte do cérebro que corresponde à formação de frases. Ou seja, está criando mais perguntas antes de responder a primeira. Por exemplo, um entrevistado, ao começar as perguntas básicas, como nome e idade, já começou a usar sua parte especifica do cérebro. Ao fim da entrevista, perguntado sobre o que pensou no início, respondeu que ficou imaginando se as respostas já teriam importância no resultado, se o tom de voz implicaria em algo etc.

Mais de quarenta por cento do povo japonês é do tipo A, o que explicaria até certas características da cultura japonesa. Naoko Takeuchi (Sailor Moon) e Rumiko Takahashi (Ranma 1/2, InuYasha), Takao Saito (Golgo 13), Tatsuya Egawa (Golden Boy), Masami Kurumada (Cavaleiros do Zodíaco), Hideaki Anno e Yoshiyuki Sadamoto (Evangelion) são do tipo A.

O mangaká do tipo A costuma trabalhar bem o fanservice, como nas cenas de transformação de Sailor Moon. Também costuma fazer muitos personagens do tipo A, seu próprio universo. Praticamente todo o elenco de Evangelion é tipo A, de Shinji a Gendoh. Mas tem dificuldades em lidar com sentimentos, muitas vezes, fazendo confusão com seus personagens.

Evangelion

Love Hina


Shinchan

Tipo B

É o caos. Egoísta por natureza, mesmo que sem maldade ou intenção. Gosta muito de si mesmo e de seu próprio ideal. Não se importa em viver em um ambiente desorganizado, principalmente porque acredita que essa é a sua forma de ordem. Mas em toda essa desordem e caos está um líder sem igual. Decidido, não muda de opinião e se esforça ao máximo, de todas as formas, para conquistar seu ideal e se acreditar que algo é certo, vai defender isso a todo custo. Apesar disso, é considerado um tipo difícil, por sua personalidade forte e inadaptável. Seu jeito direto e decidido pode ser um charme, mas, em geral, o tipo B não costuma se interessar em sentimentos e se enjoa rápido. Se apaixona num dia e no seguinte já mudou de opinião. Segue seu ritmo. Não liga para regras.

Acredita-se que ao ter um pensamento próprio, usa uma parte do cérebro que libera adrenalina, ou seja, acaba se embriagando de si mesmo. Em entrevistas, o tipo B se mostrou bem sincero, respondendo rápido e claramente às perguntas, sem nem pensar o motivo ou o que pensam sobre ele.

Gosho Aoyama (Detective Conan), Masami Yuki (Patlabor), Yoshito Usui (Crayon Shinchan), Leiji Matsumoto (Yamato - Patrulha Estelar), Ken Akamatsu (Love Hina) são todos do tipo B.

O ritmo nas histórias é muito próprio nos mangás do tipo B. O sentimento não é exatamente o ponto focal das tramas e, em geral, nunca há um mal absoluto, ou um grande rival. Podemos ver isso em Conan, onde a história se dispersa em mistérios sem ligação à trama principal, com Conan, sim, protegendo sua namorada, mas visivelmente mais interessado em revolver os casos. Leiji Matsumoto ainda é bem claro em entrevista, dizendo que gosta de máquinas, a ponto de se chamar de otaku de máquinas, então, suas histórias costumam fugir da trama pra fazer o que ele quer, que é desenhar máquinas. Love Hina também se dispersa bastante e, apesar de seu foco de mangá de relacionamentos, uma análise mais fria do mangá mostra que Akamatsu se concentra mais em situações do que nos sentimentos dos personagens.

Tipo AB

É o indefinível. Mistura características dos tipos A e B, pois usa tanto a parte do cérebro destinada ao tipo A, quanto a destinada ao tipo B, mas nunca simultaneamente e nem com controle disso. Por isso, pode fazer coisas que, para os outros, pode parecer sem sentido, simplesmente porque mudou a área que usa do cérebro. Mas, pelo contrário, pode ser muito adaptável, porque seu cérebro está sempre cem por cento ativo e incansável. Costuma ter idéias e fazer coisas que as outras pessoas nem imaginam. É a personalidade mais completa, mas, ao mesmo tempo, mais confusa. O tipo AB costuma parecer sempre sorridente. São sensíveis e carinhosos, porém, muitas vezes, isso é só imagem. Se distancia de provas de força.

Em entrevista, o tipo AB se mostrou disperso. Uma pergunta podia culminar numa longa resposta, muito provavelmente saindo do assunto. Também mostrou que não costuma dar respostas óbvias, muitas vezes saindo com idéias criativas.

Shotaro Ishinomori (Cyborg 009), Mitsuru Adachi (Touch, H2), Riyoko Ikeda (Rosa de Versailes), Yoshiyuki Tomino (Gundam), Monkey Punch (Lupin 3rd) são do tipo AB.

Os mangás do tipo AB costumam dar espaço para os mais variados tipos de personagens, sem ofuscar nenhum. Também dá muito valor aos povos diversos, como a equipe internacional de Cyborg 009, liderada por um japonês, mas sem tirar a importância de personagens russos, franceses, africanos; ou um Rosa de Versalhes, passado na França... Tem uma definição ambígua do mal. Enquanto o tipo A costuma fazer os malvados como tipos sujos, que fazem tudo de forma destrutiva; e o tipo O faz malvados que não escolhem meios para chegar ao seu objetivo, o tipo AB é o que faz o inimigo frio e calculista, às vezes, vilões com algum carisma, como Char. Também não podemos esquecer que o AB tem idéias que os outros não costumam ter, sejam elas geniais ou simplesmente estranhas. São poucos os mangakás do tipo AB, mas a maioria costuma se destacar.

Gundam

Tipo O

É o indefinido. Tem dificuldades em escolher qualquer coisa e é dependente por natureza. É o tipo que mais dá certo com o tipo B, porque precisa de alguém que o puxe pelo braço e tome decisões rápidas. Mas, pelo contrário, não é um fraco. Costuma ter uma vitalidade invejável. E após definir um objetivo, não retrai. Mostra seus sentimentos de forma direta. Sabe se aproveitar do que tem e fica bem nas sombras dos outros. É bem volúvel e pode se deixar levar fácil, mas, se for convencido, é o tipo mais fiel. Pode não gostar de aparecer muito, mas para apoiar os outros, é o tipo mais certo. Também é muito realista, apesar de também ser romântico. Sua personalidade não é muito visível à primeira vista, porque, em geral, costuma se adaptar às pessoas próximas. Tem aversão por testes de inteligência, não por ser burro. Faz amizades com facilidade e tenta manter todos por perto. Em entrevista, demorou para responder, mas é muito objetivo.

Hayao Miyazaki (A Viagem de Chihiro), Suzue Miuchi (Garasu no Kamen), Tsukasa Hojo (City Hunter), Tetsuya Chiba (Ashita no Joe), e Go Nagai (Mazinger Z, Devilman) são do tipo O.

O mangá do tipo O é o que mais se adapta ao lema da Shonen Jump. Esforço, amizade, vitória. São mangás onde a energia transborda em todas as páginas. Os personagens são definidos e têm sentimentos claros. A história segue linear e definida, a um objetivo. E esse objetivo é alcançado. Tsukasa Hojo é talvez o maior exemplo, com histórias bem definidas, personagens certos de seus objetivos e vitalidade sempre na dose máxima. Os vilões do tipo O não escolhem os meios para alcançar seus objetivos. Como podemos ver nos filmes de Miyazaki, como Laputa e Mononoke Hime.

Para aprofundar, existe uma tabela de relação entre tipos sanguíneos. Ajuda a resolver relações entre os personagens. Não somente amorosas, mas de amizade ou de trabalho. Existem pesquisas que comprovam que a relação correta dos tipos sanguíneos em ambiente de trabalho ou escolar aumentam a produtividade e a relação entre os membros.

City Hunt

A Tabela de Relacionamentos

A×B	**B×A**	**A×AB** **B×AB** **O×AB**	**O×A** **O×AB** **O×B**
O tipo A detesta a personalidade destrutiva e irresponsável do B.	O tipo B detesta gente certinha e sem malícia.	Depende da situação e da tendência do AB. Mas tem os tipos que dão certo com todo mundo e o contrário.	O tipo O se dá bem com qualquer um, porque é submisso e fiel.

A x A

Se dão que é uma beleza. Se deixar, fica um elogiando o outro o dia todo.

B x B

Não se bicam. Personalidades muito fortes sempre se atritam.

AB x AB

Nunca se sabe. Pode dar certo. Ou não.

O x O

Pode dar certo, mas tem mais chance de dar errado. Não porque não se mereçam, mas porque nem um nem outro vai se mexer. E uma hora, aparece um B...

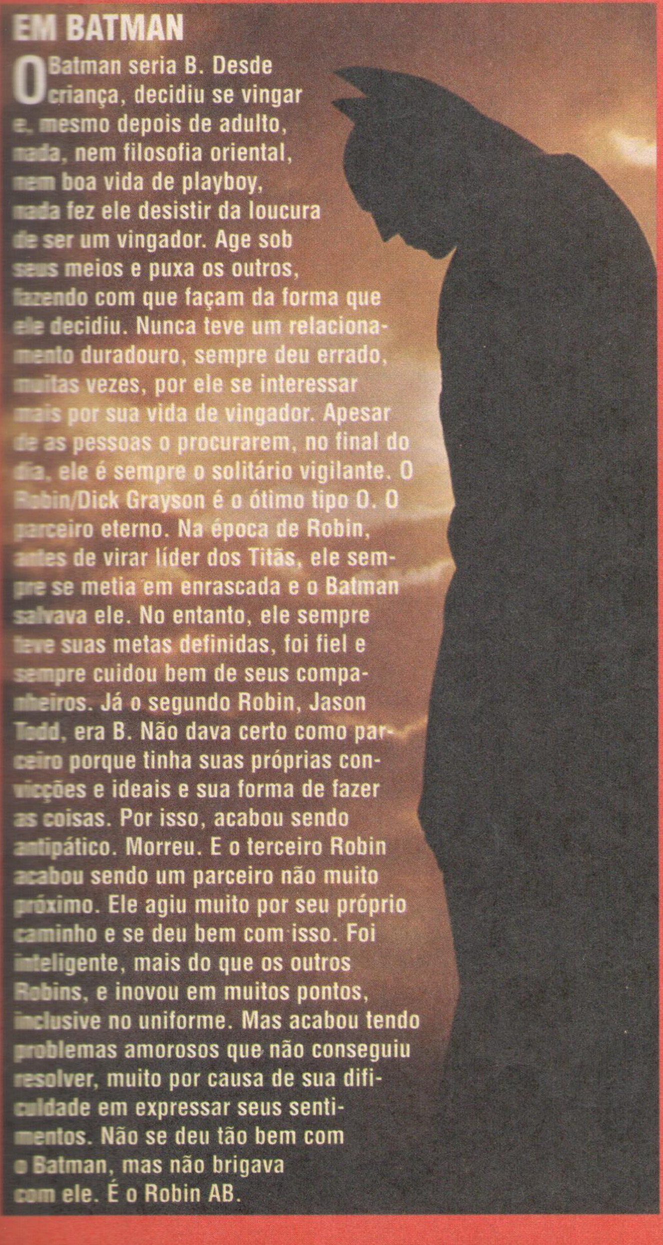
Analisando

Com isso, numa história básica, teríamos...

O velho pai A, que é calmo e tenta sempre botar juízo na cabeça do jovem herói B. O jovem herói B tem um grande motivo para salvar o mundo: a menininha O que foi raptada pelo capanga AB do grande líder do mal B. Só que a menininha O acaba ficando indecisa entre seu amor pelo herói B e o charme do vilão AB, que, mesmo sendo do mal, sempre trata ela bem. Daí, quando o capanga AB é derrotado pelo herói B, ele acaba sendo convencido duramente de que está fazendo a coisa errada e... MUDA DE LADO! E acaba sendo a chave definitiva para derrotar o grande chefe B, já que o herói B não conseguiu pensar em outra forma de derrotar o vilão que não fosse a sua própria, e acabou fracassando. O mundo está salvo, mas é aí que o capanga AB... funda sua própria organização!

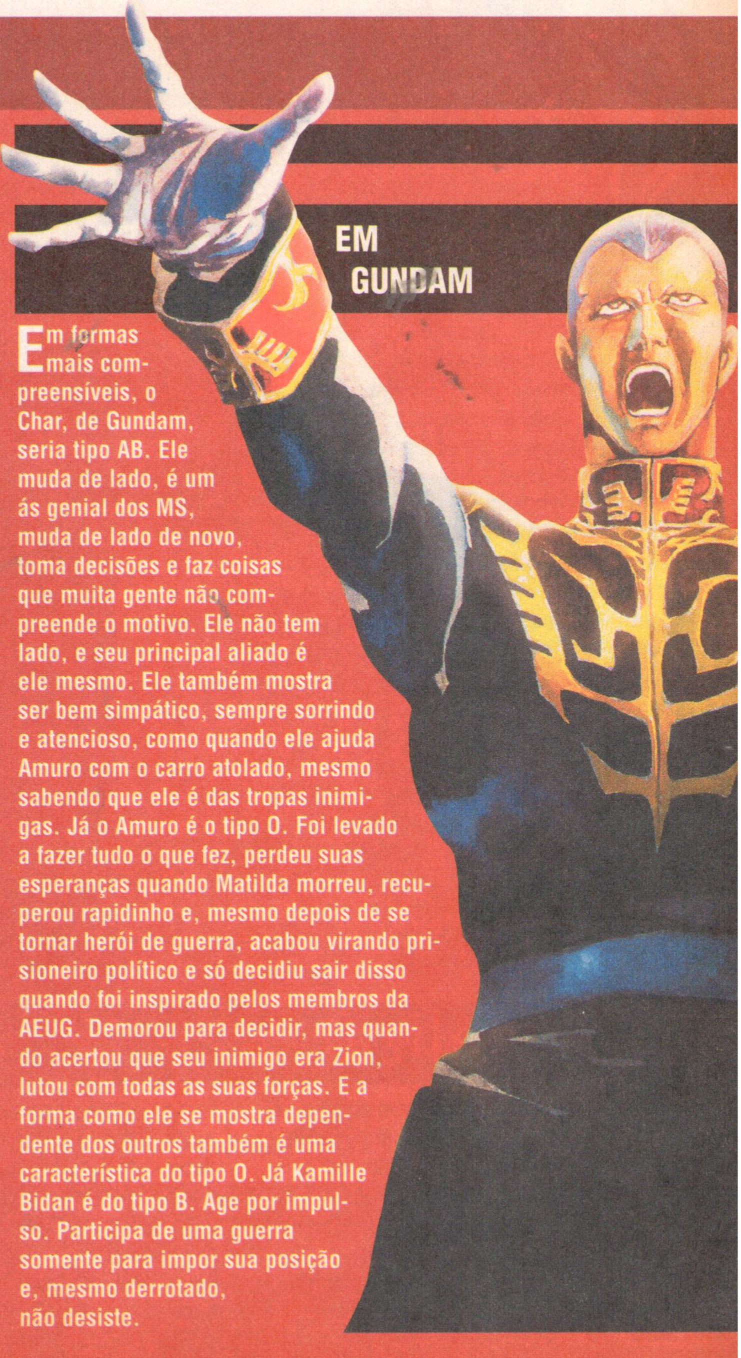
Mais Análises

EM BATMAN



O Batman seria B. Desde criança, decidiu se vingar e, mesmo depois de adulto, nada, nem filosofia oriental, nem boa vida de playboy, nada fez ele desistir da loucura de ser um vingador. Age sob seus meios e puxa os outros, fazendo com que façam da forma que ele decidiu. Nunca teve um relacionamento duradouro, sempre deu errado, muitas vezes, por ele se interessar mais por sua vida de vingador. Apesar de as pessoas o procurarem, no final do dia, ele é sempre o solitário vigilante. O Robin/Dick Grayson é o ótimo tipo O. O parceiro eterno. Na época de Robin, antes de virar líder dos Titãs, ele sempre se metia em enrascada e o Batman salvava ele. No entanto, ele sempre teve suas metas definidas, foi fiel e sempre cuidou bem de seus companheiros. Já o segundo Robin, Jason Todd, era B. Não dava certo como parceiro porque tinha suas próprias convicções e ideais e sua forma de fazer as coisas. Por isso, acabou sendo antipático. Morreu. E o terceiro Robin acabou sendo um parceiro não muito próximo. Ele agiu muito por seu próprio caminho e se deu bem com isso. Foi inteligente, mais do que os outros Robins, e inovou em muitos pontos, inclusive no uniforme. Mas acabou tendo problemas amorosos que não conseguiu resolver, muito por causa de sua dificuldade em expressar seus sentimentos. Não se deu tão bem com o Batman, mas não brigava com ele. É o Robin AB.

EM GUNDAM



Em formas mais compreensíveis, o Char, de Gundam, seria tipo AB. Ele muda de lado, é um ás genial dos MS, muda de lado de novo, toma decisões e faz coisas que muita gente não compreende o motivo. Ele não tem lado, e seu principal aliado é ele mesmo. Ele também mostra ser bem simpático, sempre sorrindo e atencioso, como quando ele ajuda Amuro com o carro atolado, mesmo sabendo que ele é das tropas inimigas. Já o Amuro é o tipo O. Foi levado a fazer tudo o que fez, perdeu suas esperanças quando Matilda morreu, recuperou rapidinho e, mesmo depois de se tornar herói de guerra, acabou virando prisioneiro político e só decidiu sair disso quando foi inspirado pelos membros da AEUG. Demorou para decidir, mas quando acertou que seu inimigo era Zion, lutou com todas as suas forças. E a forma como ele se mostra dependente dos outros também é uma característica do tipo O. Já Kamille Bidan é do tipo B. Age por impulso. Participa de uma guerra somente para impor sua posição e, mesmo derrotado, não desiste.

JÁ NA SÉRIE DOS NINJAS...

Em Naruto, o nosso ninja protagonista é B, de acordo com o guia de personagens. Impulsivo, desorganizado, mas, quando decide algo, luta até o fim pelo que quer. Sasuke é AB. O gênio. Ele não faz o tipo sorridente na maior parte da história, mas, na sua infância, ele vivia sorrindo para todos. A tragédia cuidou de apagar um pouco do traço AB, mas ele continua sendo inventivo. Sakura é do tipo O. É bem direta em seus sentimentos, mesmo sem querer. Se mostra indefinida boa parte da história (existe até uma passagem em que ela fala disso) e fica sempre à sombra de Naruto e Sasuke. Todos que viram amigos, ela cuida bem. No segundo bloco de Naruto, Sakura vira uma kunoichi-médica, cuidando de seus companheiros. Também falam que ela é organizada e boa aluna, mas isso parece ser por influência externa, vide que ela não mostra traços disso todo o tempo. Existe coisa mais tipo O do que deixar o cabelo crescer porque seu interesse romântico prefere cabelos longos? Kakashi também é do tipo O. Não que pareça. Mas temos que levar em conta que ele esteve sempre em um ambiente cheio de personalidades explosivas. Por isso, muitas vezes, ele parece mais é um típico tipo B.

EM X-MAN

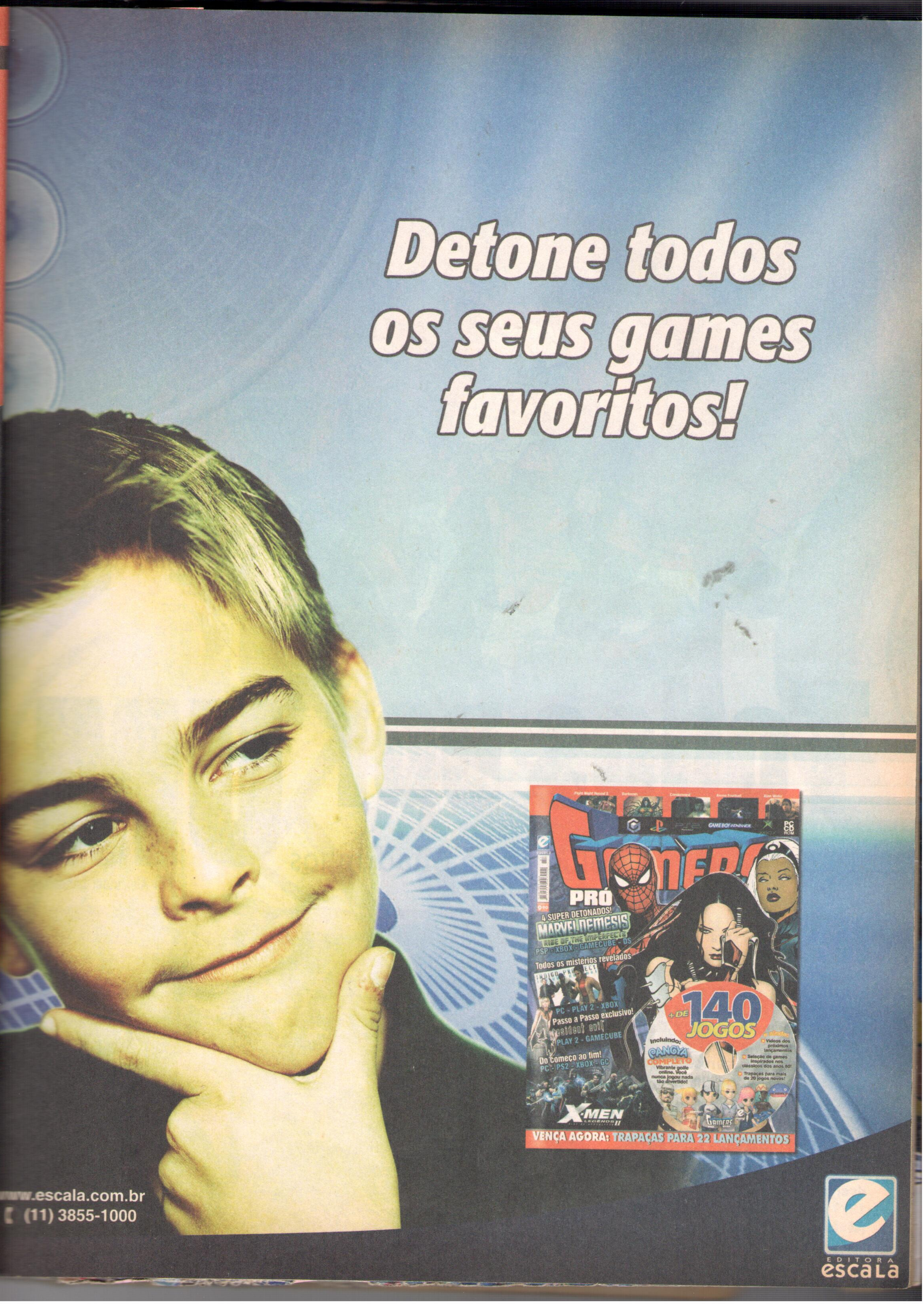
O professor Xavier é um B convicto. Ele é severo e intolerante. Não existe talvez: se os alunos dele não o obedecem, ele briga, entra na cabeça deles, mas muito dificilmente admite quando está errado. O Ciclope é o tipo A. Apesar de ser líder, ele é muito certinho e sem graça. As coisas têm que sempre ser do jeito do Professor Xavier, porque o Professor mandou. O Fera se dá bem com o Ciclope porque ele é um AB. Organizado em certos aspectos, mas vive num quarto bagunçado, não tem horários, adora fazer as coisas do seu jeito, mas é o mais inteligente do grupo, tem sempre ótimas idéias. É um AB com mais tendências pro B, mas com muitas características do A. O Anjo e o Homem de Gelo são B. Com certeza. Não se dão bem com regras, muitas vezes agem por conta própria, se metem em enrascadas por causa disso e, no fim, quando muito, pedem desculpas rápidas e saem rindo como se não tivesse acontecido nada. Já a Jean é a mocinha indefesa O, que já mostrou ter quedas por tudo que é personalidade diferente que aparece pela frente. Flertou até com o B com maiúsculas justificadas, Wolverine. Aliás, ela tem uma queda por B, mas acaba ficando com um A quadrado.

Pra finalizar...

Existem mangakás que admitem acreditar e usam essas tabelas. Hideaki Anno usou as tabelas em Evangelion, brincando com a idéia de um ambiente cheio de tipos A. Takao Saito também é um adepto, fala muito sobre isso.

Porém, tipos sanguíneos, mesmo com fundamentos científicos, não são cem por cento. Já foi provado que a convivência muda, e muito, a personalidade dos indivíduos. Fatos marcantes de sua vida também podem apagar traços e criar novos (vide o caso de Sasuke). Afinal, para toda regra existem exceções. Também existem estudos mais aprofundados, fazendo relações de tipos sanguíneos oriundos de pais de tipos sanguíneos diferentes, estudos sobre Rh etc. Mas não se estresse. Isso tudo é somente uma forma que encontraram para definir as pessoas, como muitas outras.

Por *Fabio Satoshi Sakuda*, F/X
PS: Sou AB! Genial, neh não?


Detone todos os seus games favoritos!
Gamers
PRÓ
4 SUPER DETONADOS!
MARVEL NEMESIS
RISE OF THE IMPERFECTS
PSP - XBOX - GAMECUBE - DS
Todos os mistérios revelados
PC - PLAY 2 - XBOX
Passo a Passo exclusivo!
PLAY 2 - GAMECUBE
Do Começo ao fim!
PC - PS2 - XBOX - GC
X-MEN LEGENDS II
+ DE 140 JOGOS
Incluindo:
PANGYA COMPLETO
Vibrante golfe online. Você nunca jogou nada tão divertido!
VENÇA AGORA: TRAPAÇAS PARA 22 LANÇAMENTOS
www.escala.com.br
(11) 3855-1000
EDITORA escala

Todos por UM

Uma visão das Antologias de Quadrinhos

Por Alexander Lancaster

Não, eu não sei japonês. Mas o fato de eu gostar da série Gundam me fez comprar um volume da antologia Gundam Ace há uns três anos, o sexto volume do seu primeiro ano, publicado em setembro de 2002. Dá gosto de ver: 472 páginas, a maioria em preto-e-branco, sendo algumas em cores. Matérias. Ensaios fotográficos. Um folhetim situado no universo da série, pronto para virar livro. E quadrinhos. Um monte de quadrinhos, trazendo nomes como Yoshikazu Yasuhiko (Venus Wars, Joan, e o character design da primeira série Gundam, em 1977), e Haruhiko Mikimoto (Macross, Gunbuster).

Fora do círculo dos medalhões, no entanto, tivemos algumas surpresas, como o Gundam – Lost War Chronicles, de Tomoro Chiba e de Masato Natsumoto. Não conhecia o trabalho deste último, mas foi uma surpresa e tanto – ele conseguiu se destacar, para mim, em meio a verdadeiros mestres, como Yasuhiko e Mikimoto. O sujeito é excelente e eu nunca teria conhecido Natsumoto se não tivesse comprado a **Gundam Ace** por causa dos dois artistas citados.

Há motivos para isso. Independente dos meus gostos, o fato é que por mais que eu goste de Gundam, o mundo dos mangás baseado na franquia é uma coleç de alhos misturados com bugalhos. Vimos os bugalhos – no caso, os mangás de Gundam Wing de autoria de Koichi Tokita, e que não deixaram saudades. Os alhos, só no Japão. E, sem dúvida, eu não teria conhecido o Lost War Chronicles se não fosse o fato de o mangá ter sido publicado em uma antologia.

ガンダム
GUND
機動戦士ガンダムSEED
大張正己 沙村広明
若き彗星の肖像
北爪宏幸 44
機動戦士ガンダム戦記
夏元雅人
エコール・デュ・シエル
美樹本晴彦
機動戦士ガンダム THE
安彦良和
124

O que é uma antologia?

Ah, sim. Segundo o dicionário, uma antologia é:

do Lat. anthologia < Gr. ánthos, flor + lógos, tratado

s. f.,
1. tratado acerca das flores;
2. Coleção de trechos em prosa e/ou em verso; anacleto, crestomatia, florilégio, espicilégio, seleta, parnaso

Vジャンプ
12
D
Q
VIII
遊☆戯☆王OCG

OK. Obviamente, não é sobre flores que estamos falando. Uma antologia, para os fins que precisamos, se trata de uma coleção de materiais diversos – a "seleta". Melhor dizendo, uma revista que traga várias séries com personagens diferentes, por autores diferentes.

De certo modo, o formato padrão do quadrinho em sua forma mais popular ao redor do mundo é a antologia. Uma antologia permite, não importa o formato ou a estética, divulgar simultaneamente várias séries para o grande público. A revista em quadrinhos mais vendida no mundo, a **Shonen Jump**, é uma antologia. Na Europa, antologias como a Tintin, a Corto Maltese, que carregam o nome de personagens famosos, mas são antologias antes de mais nada, mantêm popular o quadrinho europeu feito para ser popular. Já nos Estados Unidos, ainda existe uma tendência de se dedicar uma história por personagem, mas o quadrinho americano está longe de ser popular. As comic stores americanas são mais um fenômeno social do que meras lojas para se vender quadrinhos. Nerds – e nos Estados Unidos, esse termo carrega uma boa dose de anti-sociabilidade embutida – encontram um local seguro, onde podem se sentir à vontade. O ponto de encontro oficial da tribo.

É por isso que o grande público, após os eventos que o atraem para as comic stores (como a "morte" do Super-Homem), acaba indo embora. Não há o QUE os mantenha sintonizados, o território tem dono e o leitor comum não gosta da companhia nerd. Por outro lado, quando a Tokyopop saiu do âmbito das comic stores, abriu-se uma luz. Segundo a empresa Viz Media, a antologia Shonen Jump, em sua versão americana, tem mais de 750.000 leitores, enquanto uma revista como Wolverine Nº1 (maio de 2003), nas gibiterias, vende expressivos... 168.250 exemplares. E isso só na aguardada edição de lançamento que, tradicionalmente vende mais até que chegue a acomodação de público...

NARUTO
Anime! Imported Action Figures!! Prizes!!
SHONEN JUMP
JULY
No. 31
2005
THE WORLD'S MOST POPULAR MANGA
Rurouni Kenshin
Best of the Bad Guys
270
GBA Screen Shots
Watch TV & Win
Yu-Gi-Oh!
Millennium World
Vote for Your Fave Characters
Win Tons of Cool Cards
Secrets of the Egyptian Gods

Curiosamente, no Brasil, os quadrinhos americanos são vendidos em antologia. Com cerca de três ou quatro histórias por edição.

SUNDAY COMICS
鉄腕アトム
てつわん
1
手塚治虫

Densidade Narrativa e Formato de Publicação

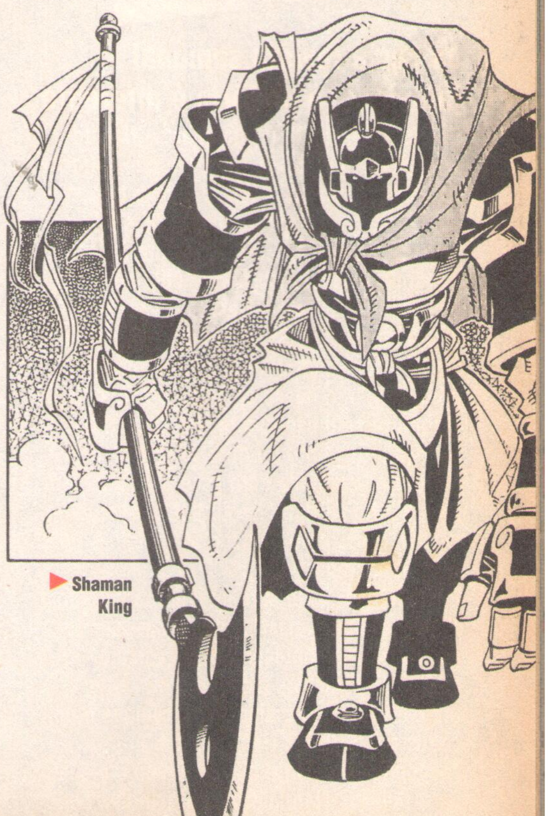
A história dos quadrinhos no mundo se confunde com suas antologias. No Brasil, os marcos são claros: O Tico-Tico em 1905; o Suplemento Juvenil em 1934 e seus contemporâneos, como o Globo Juvenil. Mesmo se olharmos a trajetória dos quadrinhos Marvel/DC, encontrarermos almanaques e superalmanaques a dar e vender.

Diferentemente do americano, ou do que o próprio americano imaginava sobre si mesmo, o brasileiro gosta de volume.

E no Japão? Bem, a história, novamente, começa com Osamu Tezuka. Fugindo ao padrão de seu tempo, Tezuka partiu para uma abordagem narrativa mais cinematográfica, emulando os filmes alemães e franceses que ele assistia.

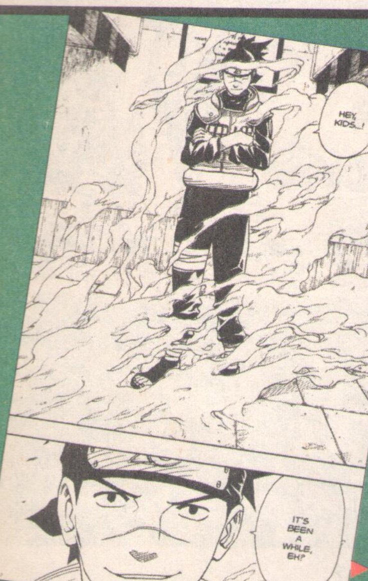
Mas essa narrativa teve seu preço: necessidade de espaço.

O mangá se caracteriza mais do que por olhos grandes e linhas de movimento, por uma narrativa particularmente dispersa aos olhos do leitor ocidental comum – diferente da objetividade imediata de um quadrinho americano ou franco-belga. Por mais ágil, movimentado e explosivo que seja um capítulo de Shaman King, ele carrega consigo a mesma estrutura de narrativa visual encontrada no vagaroso Vagabond. Isso não é exclusividade dos mangás: os fumettis italianos também têm uma narrativa menos densa e por isso mesmo precisam de espaço – muito bem aproveitado em volumes de cerca de 100 páginas regulares, aliás.



Shaman King

Narrativa e forma de publicação são extremamente interligados. A 2000 A.D. britânica é um exemplo claro disso. Assim como a Jump, ela é semanal. Seu formato, no entanto, é imenso para nossos padrões – 22,8 cm X 30,5 cm. No entanto, isso é contrabalançado por um número de páginas reduzido, de seis a oito páginas por série (a revista como um todo tem 32 páginas, não mais do que um comic book americano qualquer, com todos os anúncios inclusos). Parece absurdo? Talvez, sim, levando em conta que do lado dos comics, fomos acostumados a capítulos de 22 páginas enfiadas em antologias de cerca de oitenta a cem páginas. Os mangás não contam, porque até agora, eles não foram publicados como antologia por aqui. Por outro lado, o brasileiro gosta de volume, e a ausência das antologias nesse quesito é compensada pelo volume completo japonês ou pelo meio-volume, que se traduz em revistas de cerca de cem páginas, mais acessíveis ao leitor médio em termos financeiros. No entanto, a raiz do "estilo britânico de roteiro" está toda aí: Os autores são forçados a concentrar o máximo de informação no mínimo de espaço. Como as revistas são enormes, seu espaço físico foi aproveitado o mais que se pôde. Isso levou a páginas com mais de oito, dez, doze quadrinhos... e muito, mas muito texto. Alan Moore parece ter se estabilizado num molde básico de nove quadros por página, que ele preservou ao se bandear para o quadrinho americano. Mas nos seus materiais da fase britânica publicados por aqui (V de Vingança e, principalmente, Miracleman), esse ponto é bem visível. É comum que quadrinhos britânicos publicados em formatos menores pareçam carregados, e seus balões tenham letras comparativamente minúsculas. Natural se pensarmos no tamanho em que elas foram feitas para ser lidas.


HEY, KIDS...!
IT'S BEEN A WHILE, EH?

Naruto

Já numa revista semanal japonesa, a história é diferente

Peguem um capítulo qualquer de **Naruto**. Em um dos episódios recentes que saíram na Jump japonesa, Itachi e Naruto brigam e Itachi usa seu poder de medo. Mas Naruto tem um flashback onde se lembra do seu mestre e é salvo pelo gongo pela presença dos companheiros. O detalhe é... apesar dessa explicação poder definir uma seqüência de fatos muito longa, aconteceu muito pouco mesmo nesse episódio e não seria incomum se o capítulo fosse dedicado a apenas um evento ou dois.

O leitor se contenta com esse "de pouco em pouco"? Na verdade, se contenta, sim, porque num ritmo semanal, 19 páginas está bom até demais.

Periodicidade é fundamental numa antologia. Numa revista mensal, podemos acusar de pouco o que aconteceria neste espaço – o que explica por que o sistema de comic book utilizado na maioria dos mangás publicados nos Estados Unidos até a "Era Tokyopop" jamais foi eficiente para conquistar o público. Na maioria dos mangás, pode até acontecer muito pouco por episódio isolado; mas o ritmo semanal compensa isso, e a memória do episódio anterior permanece fresca na cabeça do leitor.

E nos mangás mensais? Usualmente, isso é compensado pelo número de páginas. **Tenjou Tenge**, de Oh! Great (sic), tem um ritmo impecável, mas novamente pouca coisa acontece dentro de seu espaço de publicação; nesse sentido, ele é mais próximo dos títulos publicados na Shonen Jump – e isso não deveria ser de se estranhar; Tenjou Tenge é publicada na Ultra Jump, voltada a um leitor mais velho. Oh! Great compensa o ritmo mais espaçado de publicação com um número maior de páginas por capítulo (31, no caso). Outros autores preferem adensar sua narrativa; Hayao Miyazaki aproveitou o fato de que publicava em uma revista em formato magazine, a Animage, e aumentou – bastante – o número de quadros por página. Esteticamente, seu Nausicaa no Vale dos Ventos se aproxima mais dos quadrinhos europeus do que do grosso da produção dos mangás. Em menor grau, essa solução foi a mesma de Mamoru Nagano em seu Five Star Stories, publicado na revista Newtype. Apesar de as histórias em questão não terem sido publicadas em antologias, o raciocínio se aplica perfeitamente a elas, publicadas em revistas mensais.

Em todo caso, a antologia tem uma importância extra. Ao reunir várias histórias em um único lugar, ela permite ao leitor conhecer séries e autores novos – autores que jamais arriscariam conhecer, por conceito prévio ou mesmo aparência superficial.

マガジン
小学四年生
マガジン
小学五年生
別冊少年コミック
マガジン
5
2
21
110
12
29
集英社
小学館

O Descartável e o Perene

Quem lia a antiga e saudosa Superaventuras Marvel publicada pela Abril, na sua fase áurea, e comprou os três volumes dos X-Men da fase de Claremont e Byrne lançados em preto-e-branco pela Mythos, mais os quatro volumes do Demolidor de Frank Miller lançados pela Panini, só precisa esperar pelo lançamento da Tropa Alfa do mesmo Byrne para poder despejar coleções a quilo nos sebos e desocupar os armários. O que é mais importante, a coleção ou as histórias?

Por algum motivo, as antologias de super-heróis foram alçadas à categoria de artigo colecionável no Brasil, mas a sua função no resto do mundo é bem diferente – a de servir como mera divulgação para o produto acabado que virá mais tarde. Essa mentalidade da compilação remete originalmente aos folhetins do século dezenove.

Publicados originalmente em capítulos diários nos rodapés dos jornais, os folhetins chegaram para ocupar um espaço tradicionalmente subutilizado nos mesmos para se tornarem, com o tempo, responsáveis pela verdadeira popularização do sistema de assinaturas dali para a frente.

Periodicamente, esses capítulos eram lançados em volumes compilados – e não torçam o nariz, porque O Conde de Monte Cristo, de Alexandre Dumas, fez sua fama nas páginas dos jornais. Os livros perenizavam o que era descartável: todo o mundo sabe que o destino de um jornal sempre foi virar forro de gaiola no dia seguinte.

O destino das antologias japonesas não é muito diferente

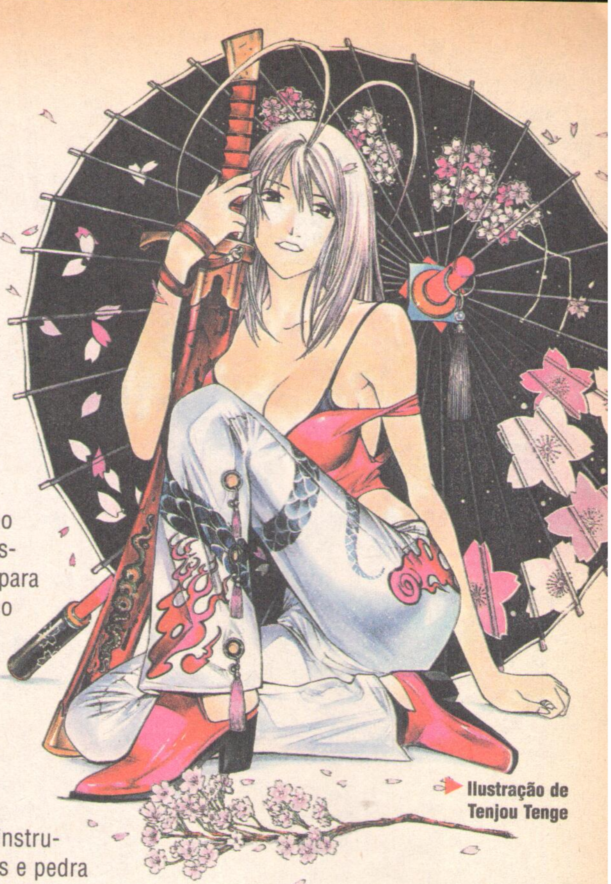
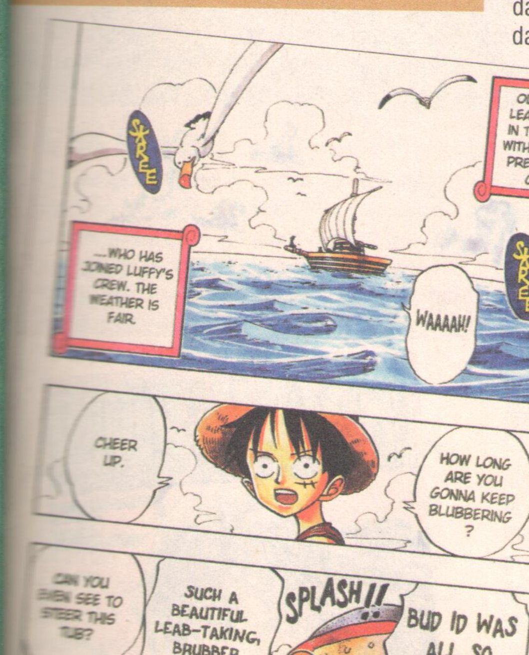


Ilustração de Tenjou Tenge

Uma olhada atenta nas mesmas explica o porquê. Impressas em papel reciclado, com um volume imenso... apenas um maluco ousaria trazer um ano de Jump para ficar guardado em sua casa. Qualquer matéria sobre o assunto em qualquer revista atenta para o fato de que essas revistas são lidas e jogadas fora; que é comum ler uma delas no metrô e deixá-las encostadas no primeiro canto para que outras pessoas leiam; que, enfim, são feitas para serem descartáveis e têm um preço muito baixo. O que não costuma ser dito é que, em geral, boa parte dessas revistas bem-sucedidas tem uma pequena margem de prejuízo. E isso está longe de ser motivo para virtuais cancelamentos.

Elas, na verdade, não passam de instrumentos de introdução de franquias e pedra fundamental para a sua divulgação. Esse pequeno prejuízo não é fruto de fracasso, mas de tiragem excessiva – e muito bem distribuída, aliás. Apenas para garantir que todos tenham acesso, em qualquer parte do país, aos personagens das grandes antologias de sucesso. Isso é mera parte calculada desse investimento: os verdadeiros – e astronômicos – lucros partem das versões compiladas para livrarias dos materiais apresentados nas antologias. Serão nas Saraivas e Sicilianos do Japão que o custo desse risco calculado será resgatado.


SKREE
OUR HEROES LEAVE BARATIE IN THEIR WAKE, WITH SANJI, THE PRECIOUS SEA COOK...
...WHO HAS JOINED LUFFY'S CREW. THE WEATHER IS FAIR.
SKREE
WAAAAH!
CHEER UP.
HOW LONG ARE YOU GONNA KEEP BLUBBERING?
CAN YOU EVEN SEE TO STEER THIS TUB?
SUCH A BEAUTIFUL LEAB-TAKING, BRUBBER COOK!!
SPLASH!!
BUD ID WAS ALL SO BOOVING!!!

Obviamente, o japonês tem um poder aquisitivo que justifica a certeza de que um investimento gigante desses dê retorno – ainda mais, a nível regular.

Os tanko-hons, como são conhecidas essas compilações, são vendidas em qualquer canto cotidiano e acessível no Japão – lojas de conveniência, livrarias, grandes magazines etc. – e fazem parte do dia-a-dia de seus leitores. Mas um dos pontos fundamentais de sua difusão é este: mangá é barato. Muito barato, se pensarmos em termos do preço de uma antologia e de seu papel mais fundamental, o de criar público leitor para os futuros mega-sucessos. A bem da verdade, a razão de ser dos animês na televisão japonesa é servir de vitrine para os franchises da série da mesma forma que as antologias vendem as séries separadas em coleções de livros. Essa é a base de todo um mercado milionário.

Vamos levar em conta que outro produto de sucesso do mercado japonês, os animês, não são razão de ser por si próprios, mas pelo que eles podem vender, e os mangás estão na ordem do dia entre os objetos a serem vendidos, não como "revistinhas em quadrinhos", mas como verdadeiros best-sellers, enfim – cujo público inicial foi devidamente capturado durante sua publicação nas Shonen Jump ou Nakayoshi da vida. O que explica, por exemplo, o porquê do verdadeiro impulso do mangá de InuYasha ter se dado apenas após o lançamento da série de televisão. Um personagem pode apenas se manter com o mangá por bastante tempo até seu verdadeiro potencial mercadológico ser capitalizado.

Assim, o sistema de antologia-que-vende-compilação-que-justifica-investimento-em-animê-que-vende-ainda-mais-a-compilação continua firme e forte, de forma análoga aos capítulos de O Conde de Monte Cristo, que nos jornais hipnotizaram o mundo, e foram compilados em volumes. Veja o animê, acompanhe o gibi onde ele estiver, e compre todos os volumes anteriores que mostram como a história chegou a este ponto. Nem que seja apenas para que você não fique perdido. Qual é a vendagem sempre que aparece um novo volume completo de **One Piece** nas lojas?

O Salto Juvenil

Uma das sutilezas apresentadas pelo mercado japonês quanto às antologias foi a sua segmentação em gênero e idade. Segundo o antropólogo Matt Thorn, professor de história do mangá na Universidade Seika de Kyoto, o verdadeiro boom do mangá se deu nos anos 50/60: os dois primeiros semanários, a Shonen Magazine, da Kodansha, e a Shonen Sunday, da Shogakukan (que existem até hoje e que continuam gerando sucessos: Love Hina e InuYasha foram serializadas em ambas, respectivamente), surgiram em 1959 como revistas infantis, cheias de matérias e com cerca de quarenta por cento de quadrinhos. E com tiragens que mesmo na época eram consideradas baixas, na faixa dos 200.000 exemplares. Não custa lembrar que o Super-Homem, antes do surgimento do gueto das comic stores americanas, vendia dois milhões de exemplares todo mês...

Na época, o fator preponderante foi uma espécie de efeito dominó causado pelo pontapé inicial de Tezuka para o amadurecimento do leitor: não que um artista pudesse mudar tudo sozinho, mas o fato é que ele surgiu na hora e lugar certos. Ao refinar seu público, dando um passo adiante em termos de qualidade narrativa em relação ao que se fazia antes – comparativamente, seria como se uma revolução nascesse silenciosamente no seio da equipe criadora de "Cebolinha" por aqui – ele acabou por criar leitores que, ao passarem da infância, não apenas permaneciam lendo quadrinhos, como pediam por mais – e mais importante, pediam material adequado às novas idades.

O ensaísta Natsume Fusanosuke atesta um detalhe interessante: se, nos anos 50, aquilo que era coisa de criança foi aceito como coisa de adolescente, nos anos 60, o que era coisa de criança E adolescente se tornou coisa de gente grande.

Nas suas palavras: "Nessa época, o mangá, que era direcionado às crianças, expandiu seu alcance aos adolescentes e, então, eventualmente, para leitores adultos. Além do mais, de acordo com as pesquisas, o número total de publicações voltadas aos jovens adultos e a adultos superaram o número de materiais voltados às crianças em 1989, para, em seguida, dividir o mercado em percentuais similares. Em outras palavras, os adultos consomem metade do mercado de mangá publicado no Japão (Natsume Fusanosuke, Manga Retrospective 01, publicado originalmente na revista Monthly Raijin Comics Nº40)." Em suma, segmentação por idade.

O final dos anos 60 trouxe as grandes revistas para os leitores mais velhos, com traços mais anatômicos. Ao ver seu público perdido, os dois grandes medalhões, a Sunday e a Magazine, trouxeram elementos mais adultos, principalmente de estilo, em suas histórias "para garotos" – tentando resgatar o leitor mais velho. Enquanto isso, os gibis mais adultos responderam na mesma moeda. Foi no meio dessa briga de cachorro grande que surgiu o título mais vendido do mundo, a Shonen Jump.

A Shonen Jump ("Salto Juvenil") foi criada em 1968, como uma revista menor dentro do panorama dominado pelas duas grandes. Enquanto elas brigavam pelos leitores mais velhos e esqueciam do leitor mais novo, que é a base de todo um mercado, a Jump investiu no setor que ambas começaram a negligenciar, e se manteve fiel à sua faixa etária. Incapazes de trazer grandes estrelas dos quadrinhos, que faziam a festa praticamente sem controle editorial nas revistas onde publicavam, a nova revista adotou outra abordagem: criar uma rígida linha editorial a qual os autores, basicamente novatos, deveriam seguir daí para a frente, sem estrelismos, sem frescuras. Surgiram as enquetes, que se tornaram a razão de ser do sucesso da jump.

Apesar da insatisfação de alguns autores – Tatsuya Egawa, autor de Magical Taruruto-Kun, chegou a aparecer na televisão para protestar contra a "tirania" interna da Jump – o fato é que a abordagem de consulta popular deu certo e a Jump começou a comer o público jovem pelas beiradas. Novamente segundo Thorn: "Em 1980, a circulação oficial da Jump era de três milhões; em 1985, quatro milhões; em 1988, cinco milhões; em 1994, a tiragem era de inimagináveis 6.200.000. De longe, a revista mais vendida de qualquer tipo no Japão. A circulação oficial da Shonen Magazine em 1994 era 3.750.000, enquanto a da Shonen Sunday era 1.270.000 – números que a maioria dos editores do setor poderiam apenas sonhar, é fato, mas modestos (para não dizer menos) na comparação com a Shonen Jump".

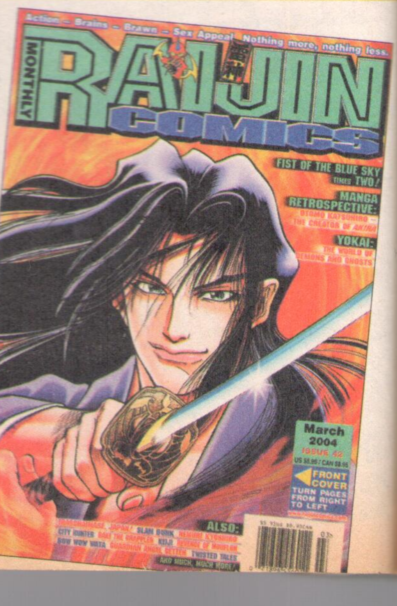
Por que essa história é tão significativa? Porque mostra a importância de algo fundamental para uma antologia: saber quem é o seu público.

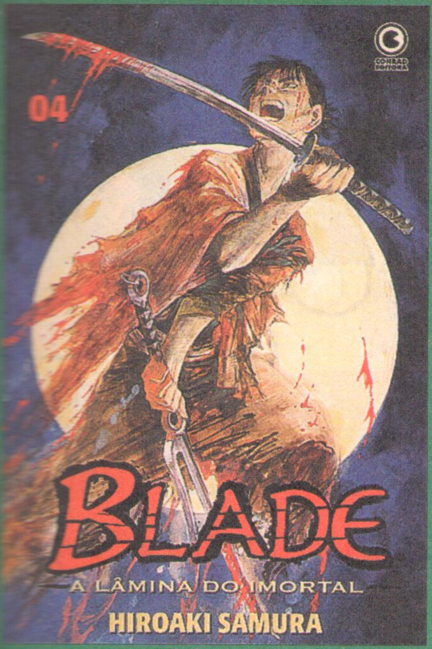
Os limites da mistura

Pouco antes de a Jump entrar no território americano, ela foi precedida pela **Weekly Raijin Comics**, que apareceu com uma manobra arriscada: uma antologia semanal. Apesar da qualidade do material publicado, que incluía séries como City Hunter e Slam Dunk, ela não conseguiu fazer frente ao vagalhão Jump, que nasceu mensal nos EUA. A Raijin acabou se mensalizando também, mas isso não a salvou do cancelamento.

Por que isso? Talvez o fato de ela ter se lançado como semanal tenha se tornado um fardo ao seu leitor, à primeira vista. Mas o problema é outro. Qual o público-alvo do título? Adulto? Afinal, dela faziam parte séries bem violentas como o thriller de ação Revenge of Mouflon – uma das minhas favoritas no mix – e Nemuri Kyoshiro, baseada numa série de filmes dos anos 60. E, em Nemuri, temos alguns momentos de violência gráfica que jogam a classificação indicativa lá para cima...

Mas se é adulto, o que fazia no mix a série infantil Bow Wow Wata, sobre um garoto que se vê capaz de falar com os animais, e que periga ser lembrada com carinho por futuros veterinários que a leram na infância? E o que estava fazendo Slam Dunk, adolescente até a medula, espremido entre essas séries?



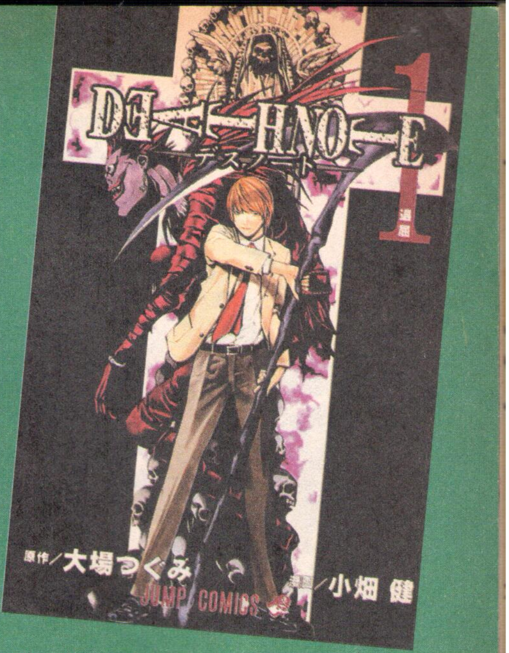


Qual era o público-alvo dessa revista, afinal?

Os japoneses, em geral, são mais espertos do que isso. Segmentando por gênero e idade, gradualmente essas classificações foram definidas pelo que conhecemos como shonen (para garotos), shoujo (para meninas), seinen (para jovens adultos), josei (para mulheres adultas), e garantem que certas misturas que possam parecer dispares tenham algum lastro de coerência. A Afternoon da Kodansha, por exemplo, é o lar de **Oh, My Goddess!** e de **Blade – A Lâmina do Imortal**. Respectivamente, uma comédia romântica açucarada e uma série de samurai violentíssima. São muito diferentes e não seria de se espantar se alguém que gostasse de uma das séries não gostasse da outra. No entanto, ambas são categorizadas como seinen manga – por idade e gênero, portanto.

E uma olhada mais atenta em ambas evidencia isso. O personagem panaca cercado de mulheres da vez em Oh, My Goddess! é um universitário e seu cotidiano, seu elenco de apoio, as situações que ele vive refletem isso. Portanto, na faixa de idade do seu público. É também uma série muito menos hormonal do que materiais similares feitos para públicos mais jovens, o que reflete o amadurecimento do leitor – chega uma hora na vida em que olhar calcinha deixa de ser tudo! Já Blade, publicado aqui pela Conrad, é uma série que lida com temas de digestão mais difícil para o leitor do samurai pop convencional (o rótulo "samurai punk", em contraponto ao "pop", é uma excelente definição para o material). Não chega a ser uma série densa para leitores sofisticados, apesar de sua excelente qualidade, mas o fato é que ela está um passo adiante no gênero, apostando em tramas e personagens mais complexos do que o mero duelo atrás de duelo.

Uma olhada nos demais títulos que saíram pela revista enfatizam essa classificação. Gunsmith Cats, de Kenichi Sonoda, segue a cartilha de filmes como Máquina Mortífera; Spirit of Wonder, de Kenji Tsuruta, mais do que uma comédia romântica, é uma história sobre o contraponto entre a luta pela realização dos sonhos e a luta diária pela sobrevivência; Éden, publicado aqui pela Panini, é uma ficção científica pós-apocalíptica com muita ênfase em desenvolvimento de personagem, questionamentos, violência e sexo. Todos são diferentes e quem não



gostar de um deles eventualmente pode gostar de vários outros. Atira-se para vários lados, mas com critério.

Esse raciocínio vale para todas as antologias. Para quem pensa que a Jump é só porrada, atualmente ela é o lar do subversivo thriller de suspense **Death Note**, onde um jovem psicopata se vê com um livro que lhe permite matar a quem ele bem entender, desde que ele saiba seu nome e conheça seu rosto, e de Ichigo 100%, inacreditável série romântica cheia de calcinhas à mostra. Ninguém gosta de todos os títulos presentes em uma antologia. Mas é de se esperar que um leitor dentro da faixa atingida possa gostar de boa parte deles. É parte do processo. Pelo menos, uma parte dos títulos apresentados serão colecionados por esse leitor. E, assim, a antologia terá atingido o seu objetivo.

E NO BRASIL?

O volume faz parte da cultura do brasileiro, não custa repetir. Os próprios leitores pediam almanaques. A Abril iniciou sua carreira nos quadrinhos Marvel com a saudosa Heróis da TV, que não era chamado de Almanaque, mas cumpria a mesma função e tinha um modelo gráfico similar.

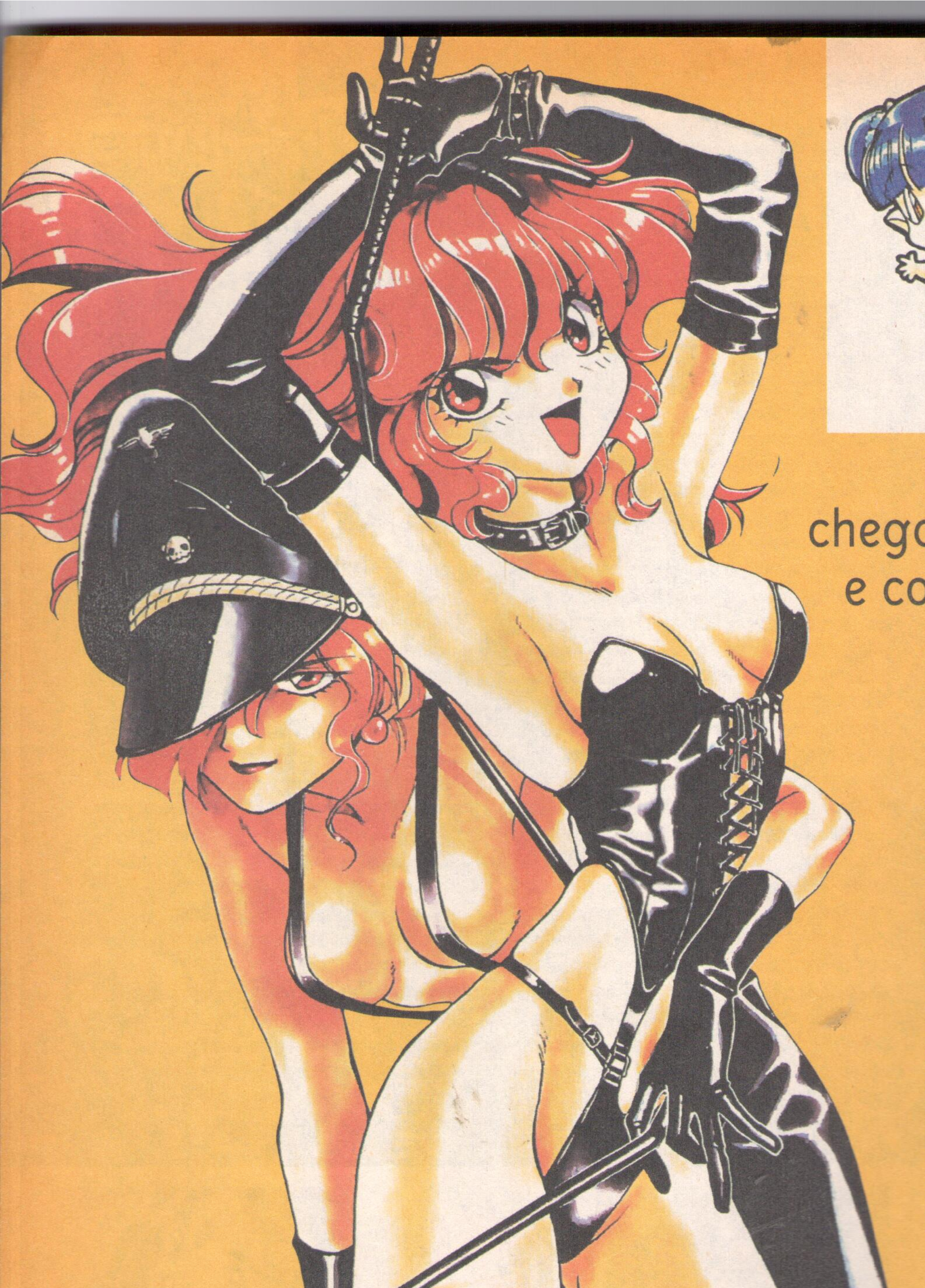
O problema é que, em certos aspectos, a cultura do leitor brasileiro de quadrinhos espelha a cultura do leitor americano no seu pior: uma cultura mais voltada à formação de colecionadores do que leitores. As revistas, em si, são valorizadas, mais do que as histórias. Em sua época de ouro, a Abril não se preocupava em produzir capas que, longe de seguir o padrão das capas originais americanas, eram divididas em dois, em três, para anunciar a variedade publicada nas revistas. E essa postura, comercialmente, era bem acertada.

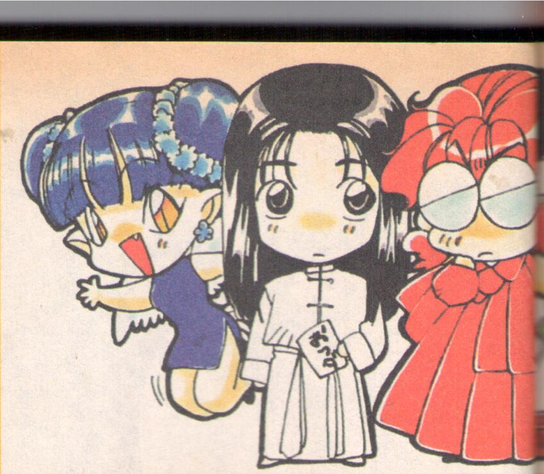
Hoje, essas revistas são artigos de colecionador, e o desejo do fã purista por material mais próximo do original americano só afastou mais ainda o material do grande público leitor. E enquanto qualquer leitor de mangá no Japão pode encontrar uma reimpressão recente de um Osamu Tezuka, o fã de quadrinhos americanos por aqui não tem acesso verdadeiro a obras importantes, que só estão disponíveis para aqueles que correrem atrás de números atrasado sem sebos.

Quando uma revista dedicada a uma única série acaba nas bancas, ela não prepara o leitor para a próxima série. Se não houver nada que o interesse, esse leitor estará perdido. E talvez, este seja o grande mérito de uma antologia: transformar o todo em algo maior do que as partes. Não importa se falamos da Shonen Jump, da Nakayoshi, ou do que seja: que todos os títulos unidos pela cobertura de um desses nomes ganham uma cara bem definida para o leitor. Ele sabe o que irá procurar. E ele irá encontrar.

Uma antologia é o esforço conjunto que reverte para o benefício individual de cada uma dessas séries. E é assim que se faz um mercado.

Oh, My Goddess!





DIVERSÃO E SENSUALIDADE

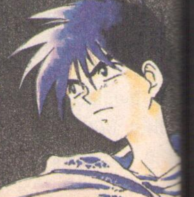
Fora de série

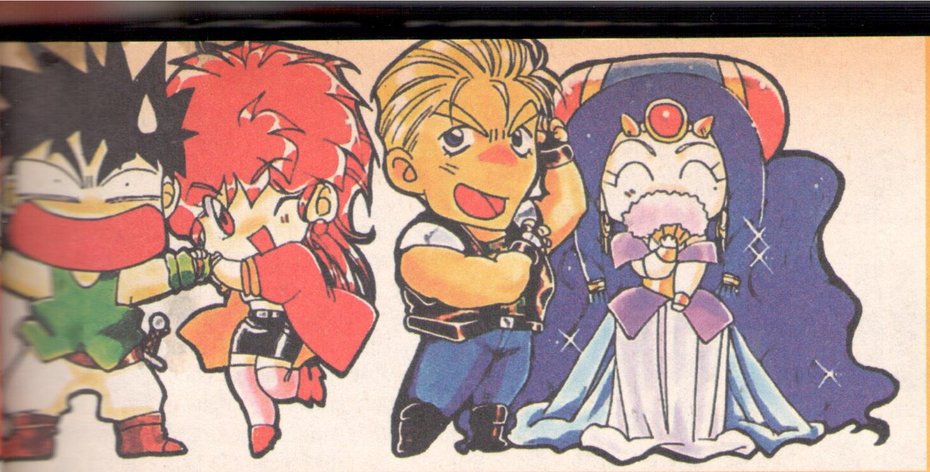
Bakuretsu Hunters chegou sem pretensões e conquista novos fãs por onde passa.

Por Amaruk Seta
[amaruk@operagraphica.com.br

Coloque um rapaz com cara de sério (mas que, na verdade, é um idiota) com uma espada na mão, duas garotas loucas por ele em trajes minúsculos (ou sem eles), um jovem com feições delicadas para virar o favorito das meninas e um brutamontes que se acha a oitava maravilha do mundo. Misture com muitas cenas de ação, piadas baratas, closes certeiros nas "partes interessantes" das mocinhas e junte tudo a uma trilha sonora bem agitada. O resultado? Você terá em suas mãos um forte candidato a animê de sucesso.

CARROT GLACES é um indivíduo atrapalhado, pervertido, completamente idiota e o líder da turma (eu sei, eu sei, geralmente o líder é o menos indicado para o cargo). Não sabe porcaria nenhuma de magia, e porque (já que ele não usa) aquela maldita espada na cintura?!? Mas, afinal, como ele precisa servir para alguma coisa, toda vez que é atingido por qualquer tipo de magia se transforma numa besta furiosa, o Zoantrophy, e sai destruindo tudo que houver pela frente, até que Tira o coloque em seu devido lugar. Ah... é apaixonado por todas as mulheres do mundo.





Bakuretsu Hunter abrange todas essas características e estava fadado a ser mais um "rostinho" bonito (mas sem conteúdo) entre tantos outros – não fosse pela preocupação de seu famigerado autor em sempre surpreender os leitores.

O COMEÇO

A série originou-se no mangá do mesmo nome criado por Satoru Akahori (o aclamado autor de Saber Marionete J, Maze, entre outros) e pelo desenhista Rei Omishi. Foram 13 volumes publicados pela Degenki Comics e 26 episódios para a TV exibidos entre outubro de 95 e março de 96. Renderam também 3 OVAS especiais (muito mais fiéis ao mangá), chamado Ganso Bakuretsu.

HISTÓRIA

Nossa aventura se passa no pequeno continente de Spurluna, um mundo de fantasia onde pobres pessoas são oprimidas por cruéis feiticeiros. Para defender essas pessoas Big Mamu, líder da Igreja de Stela e do Império Famille, criou um grupo secreto, os Bakuretsu Hunter, ou se preferirem... os Caçadores de Feiticeiros.

Carrot Glaces é o líder do grupo, ou pelo menos tenta ser, juntamente com seu irmãozinho Marron, as imprevisíveis Chocolate e Tira Misu e o grandalhão Gateau Mocha. Eles rodam Spurluna no encalço de feiticeiros que estejam aprontando além da conta, seguindo as ordens de Big Mamu passadas a eles por sua simpática "filha" Dota.

O MANGÁ

Se comparado ao mangá, o animê é piada e um poço de inocência. Sério. Pois, para quem conhece o mangá, Bakuretsu Hunter TV não passa de fracas adaptações da saga original que: A) Tem muito mais história; B) Tem muito mais personagens; C) Personagens com muito mais personalidade; D) Personagens com muito menos roupas; E) E muitas vezes sem ela...

A lista de diferenças entre o mangá e sua versão animada é quilométrica, que precisaria de uma matéria só para ela. Diferenças que, diga-se de passagem, vão desde alterações bruscas nos roteiros dos capítulos até as roupas dos personagens.

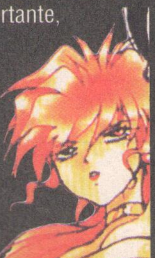
PORÉM...

O animê é bom. Como? Para o gênero romance e comédia, Bakuretsu Hunter acerta em cheio com personagens carismáticos cheios de estereótipos, romances malucos e tiradas hilárias que fazem qualquer um ficar com cãibras faciais de tanto rir. Sem falar que o caracter designer de Keiji Goto (Caçadores de Elfas) é muito bom e a trilha sonora, cativante.

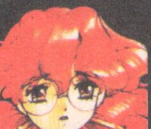
Não veja Bakuretsu Hunter se a intenção for encontrar um novo sentido para sua vida sem perspectiva. Pois ele é um Animê com um único objetivo: Diversão.

OS PERSONAGENS

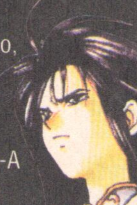
CHOCOLATE MISU é dona da personalidade mais forte do grupo: esperta, decidida e muito ciumenta. Quando está em batalha, se transforma (literalmente) numa "mulher fatal", usando como arma um garrote (é um fio cortante, dói pacas!). Completamente louca por Carrot, ela não esconde isso de ninguém.



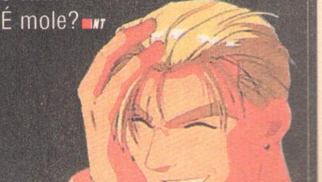
TIRA MISU é discreta, cheia de crises existenciais (De onde eu vim? Para onde eu vou? Casar ou comprar um bicicleta?...). Tão ciumenta quanto sua irmã mais velha, não pensa duas vezes antes de dar umas marretadas em Carrot quando este sai da linha (ou seja... sempre). Claro que ela também é apaixonada por ele (sinceramente, não consigo entender essas meninas...), mas prefere guardar seus sentimentos para si.



MARRON GLACES é o típico menino modelo: bonito, delicado e inteligente. Para lutar, utiliza cartas e magias relacionadas ao fogo. Totalmente diferente de seu irmão, Marron é sempre controlado. Bem, quase sempre. Quando Carrot está em perigo... que os céus tenham pena de quem estiver no caminho, porque Marron vira a peste em pessoa – afinal ele I-D-O-L-A-T-R-A o seu atrapalhado irmãozinho mais velho.

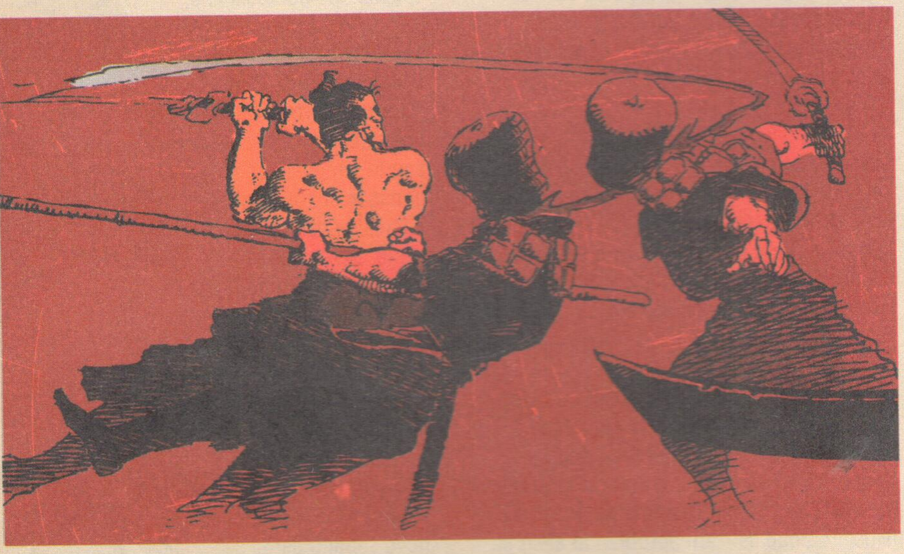


GATEAU MOCHA é um grandalhão loiro que usa sua força física para lutar. Adora fazer pose e se acha o "tal". É o único do grupo que considera Carrot um idiota descerebrado e tem uma queda pelo delicado Marron – apesar de toda aquela pose máscula e viril.
É mole?



RONIN

Frank Miller com cara de MANGÁ!



Antes de ser consagrado como um dos maiores artistas de seu tempo, Frank Miller se interessou por estudar roteiros; ao desenhar, desde o princípio, empregou seu potencial criativo com as influências recebidas do cinema noir, de Hitchcock, dos filmes sombrios de terror e policiais, dos quadrinhos europeus — principalmente de Bilal, Crepax e Moebius —, e dos mangás (os quadrinhos japoneses). Foi assim que revitalizou o Demolidor e criou Elektra para a Marvel, duas das suas melhores obras, personagens que, mais tarde, seriam aproveitados no cinema.

É importante lembrar que na época em que Miller assinava seus primeiros sucessos, o mangá era ignorado nos EUA. Reza a lenda que Frank Miller, certa vez, ganhou de um amigo uma antologia de O Lobo Solitário, em japonês, que ele passou a folhear até gastar suas centenas de páginas — depois de digerir as imagens daquela violenta história de samurai, de investigar e de refletir sobre o universo dos guerreiros do País do Sol Nascente, regurgitou tudo em uma obra experimental e revolucionária, em que ousou narrar em uma nova linguagem gráfica — nascia, então, Ronin, que foi lançado precisamente em julho de 1983, nos EUA, pela DC Comics, em 6 partes.

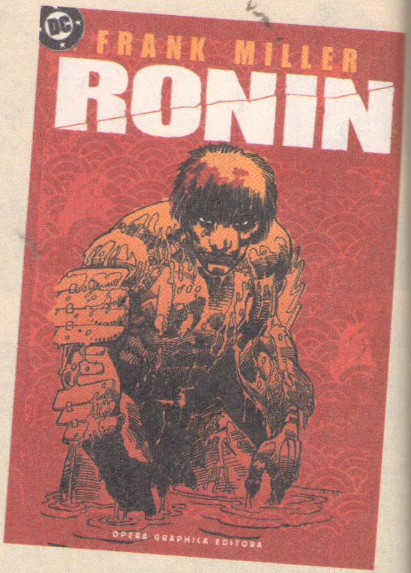
Ronin é pioneiro por ter sido o primeiro romance gráfico a ser visto como um projeto de ponta pela DC Comics, também por conter a mítica cultural e os costumes japoneses, ao mesmo tempo em que apresenta um manifesto contra o corporativismo empresarial nipônico, que começava a ameaçar a América dos anos 80. A obra, ainda hoje, é considerada surpreendente. Ela se difere dentro da carreira de Miller, devido às influências do mangá, então elevadas às últimas conseqüências. Alguns desavisados podem até confundir Ronin com a linha atual do quadrinho europeu. Isso comprova que a obra estava muito à frente de seu tempo.

O personagem Ronin é um samurai sem mestre, que reencarna em um deficiente físico, numa Nova York futurista e degradada, mergulhada em decadência; a história se desenrola enquanto a reencarnação de Ronin, com o corpo reconstituído graças à tecnologia cibernética, vaga pela cidade, enfrentando gangues do submundo, e ainda tem de lutar contra o terrível Agat, um poderoso demônio que persegue Ronin desde o passado remoto.

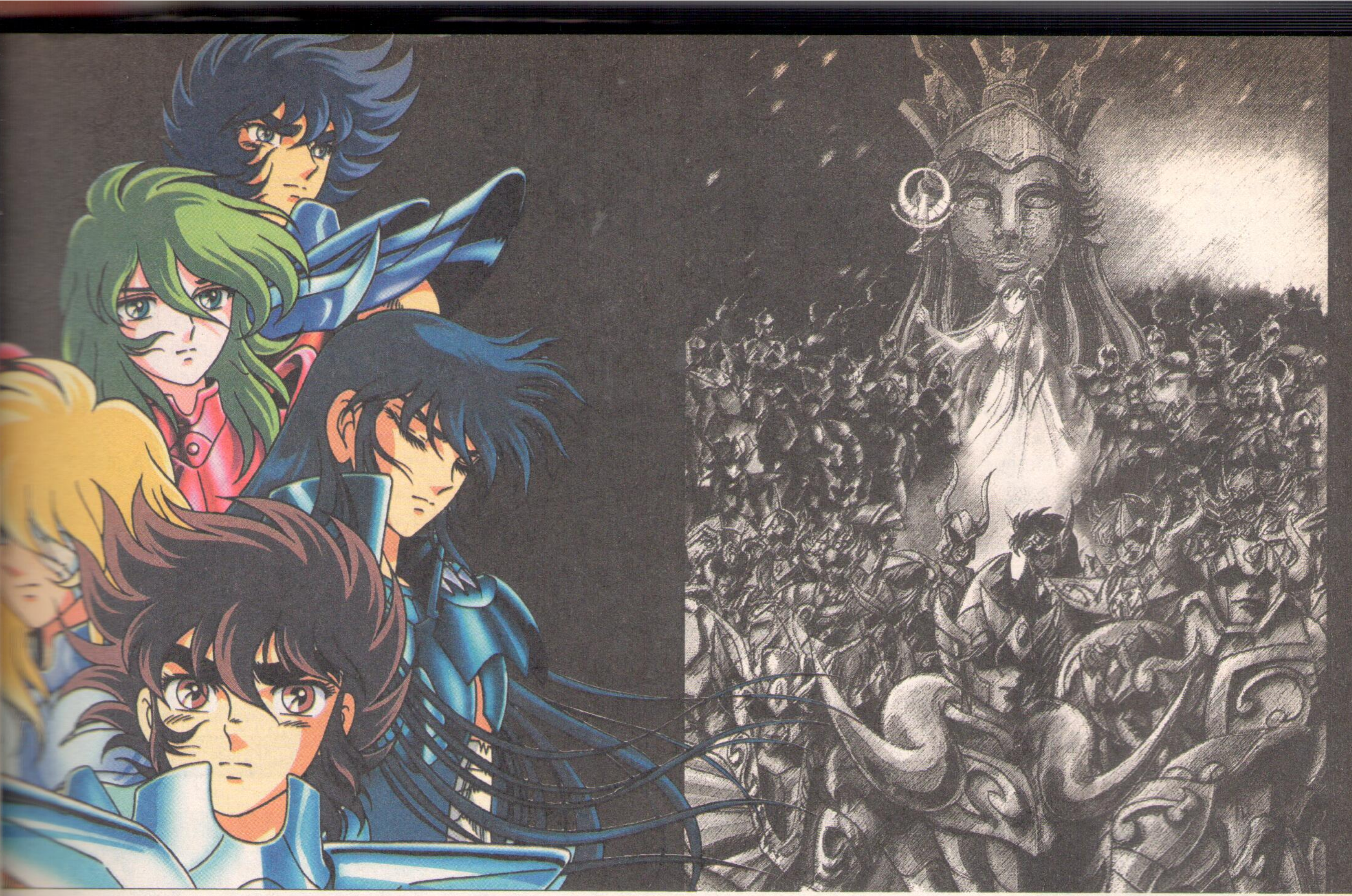
Trama de ficção científica, Ronin é o que se pode chamar de "a primeira grande obra de autor" de uma nova geração de autores — aqui, Frank Miller cuidou do roteiro, do desenho e da arte-final. Apenas o colorido da história foi aplicado por Lynn Varley, sua esposa, que, desde então, passou a cuidar das colorizações do artista. Mesmo tendo sido criada há mais de 20 anos, Ronin, de Frank Miller, ainda hoje é considerada obra de vanguarda, por dosar elementos de sci-fi, histórias de crime, cyberdrama e, principalmente, narrativa inspirada pela estética do mangá. Graças a Ronin, o mangá passou a ser notado pelo mercado americano.

A saga completa de Ronin chega às livrarias e gibiterias em um só volume, com 288 páginas, em papel couché de altíssima qualidade, capa dura e acabamento luxuoso, numa EDIÇÃO LIMITADA da Opera Graphica Editora, para júbilo dos aficionados da arte seqüencial. ■MT

> "A grande influência foi Lobo Solitário, de Kazuo Koike e Gozeki Kojima, uma história sobre um samurai renegado, que se torna um ronin, errando pelo Japão medieval na companhia de seu pequeno filho. A paixão de Miller por esse trabalho era tão forte que ele foi o responsável pela introdução do personagem no mercado norte-americano."



SERVIÇO
RONIN
Opera Graphica Editora
Formato: 18,5 cm x 27,5 cm
288 páginas em cores, papel couché
e capa dura
R$ 59,00
Distribuição e vendas: Comix Book Shop
Al. Jaú, 1998, São Paulo (SP)
Fone: (11) 3088 9116
Site: www.comix.com.br



DETALHES SOBRE A SAGA DE HADES

Por Eduardo Vilarinho

O seu guia completo dos primeiros 13 episódios dessa surpreendente aventura dos Cavaleiros do Zodíaco

A Saga de Hades é, com certeza, a mais importante e interessante dos Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya) e existem alguns mistérios que envolveram a sua produção. Quando a série fez o sucesso tremendo entre os anos de 1994 e 1997, poucos fãs brasileiros sabiam da existência dessa saga, tendo em vista que ela não havia sido produzida em animê. Para entender os motivos que não levaram a Toei Animation a produzir a Saga de Hades em animê, devemos voltar ainda mais no tempo.

Com o sucesso do mangá na década de 80, a Toei Animation resolveu produzir o animê, porém, a produção do desenho animado caminhava muito mais rápido do que o mangá. A Toei Animation foi obrigada a a inventar personagens (como o caso dos Cavaleiros de Aço) e algumas histórias (como a Saga de Asgard), além de prolongar algumas lutas. Todas essas modificações foram feitas com a aprovação de Masami Kurumada, autor da série, mas sem sua supervisão. Quando a Saga de Poseidon foi terminada em animê, a Saga de Hades não existia ainda no mangá. Esse foi o detalhe crucial para a não produção da Saga de Hades em animê, pois, quando Kurumada terminou o mangá de Hades, Os Cavaleiros do Zodíaco já tinham perdido bastante força no Japão, o que fez a Toei Animation desistir da série.

Muita gente até hoje especula que esse não foi o verdadeiro motivo da não produção de Hades em animê, dizendo que Masami Kurumada havia brigado com a Toei Animation e, por isso, ela não quis produzir. De qualquer forma, Kurumada já se pronunciou oficialmente, em entrevistas, dizendo que o real motivo foi o já citado, de que o mangá não estava terminado finalizado e que ele nunca brigou com a Toei Animation. Anos se passaram e a série ficou apenas na lembrança dos fãs que, com o surgimento da internet, mantiveram a série viva. Entre 1998 e 2000, um fã francês chamado Jérôme Alquié chamou a atenção dos fãs do mundo inteiro, produzindo dois trailers da Saga de Hades (com bastante qualidade, por sinal). Os trailers foram exibidos em um festival em Toulon, na França. O detalhe curioso é que o evento tinha a ilustre presença de Shingo Araki, o principal desenhista da série. Tanto

Araki quanto o público em geral ficaram fascinados com o trabalho do francês, que chegou a dizer que estaria disposto a comprar os direitos autorais da série e produzir por conta própria a Saga de Hades.

Alguns anos se passaram e, finalmente, no final de 2002, a Toei Animation surpreendeu os fãs do mundo inteiro, anunciando a produção da Saga de Hades em animê. O lançamento ocorreu, no Japão, entre os meses de novembro de 2002 e abril de 2003, onde foram lançados 13 episódios, referentes à fase Santuário de Hades apenas (a Saga de Hades é dividida em Santuário, Inferno e Elísios). O sucesso foi imediato, ainda mais porque o traço dos desenhos estava muito melhor e a tecnologia atual que foi usada para desenvolvimento de cenários, colorização e animação, deram uma qualidade nunca vista antes na série. Após o lançamento dos treze primeiro episódios, os fãs do mundo aguardavam ansiosamente a continuação, que não veio. A Toei Animation não deu justificativa e deixou os fãs novamente no escuro, embora nesse meio tempo ela começara a lançar vários produtos baseados na Saga de Hades (bonecos, cards, pôsteres etc). Além disso, em 2002, foi lançado o novo mangá dos Cavaleiros do Zodíaco: o Episódio G (que conta a história dos Cavaleiros de Ouro).

No ano seguinte, em 2003, quando todos esperavam alguma novidade e informação sobre a continuação de Hades, a Toei Animation surpreende novamente, lançando o filme Saint Seiya Tenkai-hen: Josô – Overture (traduzido no Brasil para Prólogo do Céu ou Saga do Céu – Abertura). O fato curioso é que esse filme se passava depois da Saga de Hades, que nem havia sido finalizada em animê. Nele, os cavaleiros enfrentam a Deusa Artemis e o Deus Apollo, irmãos de Atena. Novamente, não seria neste ano que Hades ganharia sua continuação.

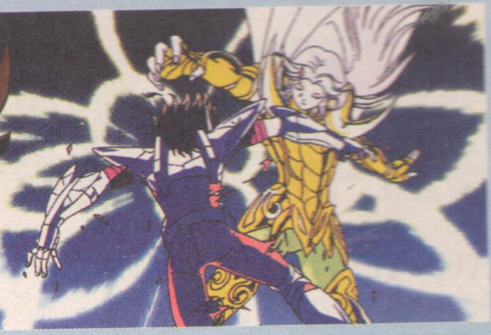
Em 2004, as esperanças se renovaram mais uma vez, mas a Toei Animation não lançou a continuação de Hades. Nesse ano, os fãs ganharam de presente algo que sempre sonharam: um jogo de luta com os gráficos atuais, que foi lançado para o console da Sony, o PlayStation 2, pela Bandai. Em 2005, quando os fãs já não acreditavam mais na continuação da série (ainda mais porque a Toei Animation deixou uma situação delicada: Hades havia começado, mas estava incompleto e o filme Prólogo do Céu deixou muitas dúvidas e a continuação ainda é incerta), a Toei finalmente anunciou a continuação de Hades para o final de 2005 e começo de 2006. Inicialmente, será produzido apenas o começo da Fase Inferno, que terá 6 episódios. A expectativa é que a Fase Inferno termine no final de 2006.

Os fãs estão mais otimistas agora, já que Masami Kurumada publicou uma nota em seu site, afirmando que o interesse sempre foi terminar a Saga de Hades e produzir uma trilogia de filmes para a Saga do Céu (já tivemos o primeiro, o Prólogo do Céu).

ACESSE JÁ

Saiba diversos segredos sobre Cavaleiros do Zodíaco, notícias e muitas outras coisas acessando o site **www.cavzodiaco.com.br**. Serão horas de muita diversão e informação!

SAGA DE HADES:
Resumo dos 13 episódios da Fase Santuário



Episódio 01:
O Início de uma Nova Guerra Sagrada
(Aratanaru Seisen no Hajimari)

Atena está descansando em seu templo, quando, de repente, é atacada e morta por uma pessoa desconhecida, vestindo uma túnica que esconde seu rosto. Na verdade, tudo isso não passou de uma premonição do Mestre Ancião, que está em Rozan, vigiando o selo de Atena que prende Hades e seus 108 espectros. O selo perde efeito, trazendo de volta o imperador do mundo dos mortos, juntamente com seu exército. No Santuário, na Grécia, Mu de Áries se depara com um espectro, que ordena que ele traga a cabeça de Atena para ele. Mu, obviamente, recusa, mas, logo em seguida, sente um cosmo conhecido vindo daquele espectro. Ele, então, se ajoelha, reconhecendo o seu mestre (Shion de Áries, que voltou do mundo dos mortos como um espectro de Hades). Logo, surgem mais dois espectros: Máscara da Morte de Câncer e Afrodite de Peixes. Mu estranha o fato de eles estarem utilizando armaduras de ouro, mas na cor negra. Máscara da Morte explica que não são armaduras de ouro, e sim surplices (as vestimentas dos espectros de Hades).

No cemitério do Santuário, Shina e alguns Cavaleiros de Bronze observam que existem covas abertas por dentro, os faz entender que foram abertas com o poder de Hades. De volta na casa de Áries, Máscara da Morte ataca Mu, disparando as Ondas do Inferno, que são repelidas pela Parede de Cristal. Afrodite tenta atacar também com suas rosas, mas o mesmo acontece: o golpe é repelido pelo poder do Mu. Shion quebra a Parede de Cristal, o que permite à Máscara da Morte atacar Mu, que acaba levando alguns golpes. De repente, surge Seiya, atacando Máscara da Morte pelas costas. O cavaleiro de Pégaso "compra a briga" contra Máscara da Morte. Seiya parece dominar a luta facilmente, mas Mu, acreditando que os Cavaleiros de Bronze não devem interferir, pois essa é a vontade de Atena, dispara a Revolução Estelar, fingindo matar Seiya (ele apenas o teletransportou para outro lugar). Máscara da Morte e Afrodite pensam que Seiya morreu, mas Shion diz que Mu os iludiu.

ai. Em
itavam
da mais
ma situ-
ado, mas
go do Céu
uação ainda
ciou a con-
2005 e
rá produzi-
rno, que
que a Fase

a, já que
nota em
se sempre
roduzir uma
Céu (já
Céu).

aleiros do
oisas
.com.br.
formação!

rio

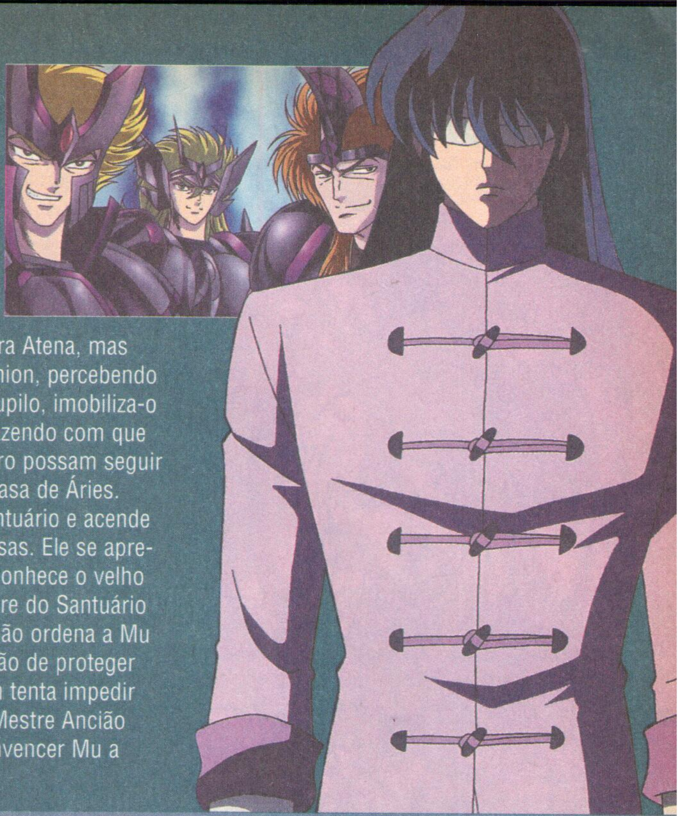
re (Shion de
mortos como
gem mais
de Câncer e
fato de eles
uro, mas
plica que
surplices
Hades).
alguns
e existem
ntender
Hades. De
Morte
Inferno,
Cristal.
suas rosas,
repelido
Parede de
a Morte
ns golpes.
Máscara da
Pégaso
a Morte.
ente, mas
de Bronze
vontade de
, fingindo
sportou para
Afrodite pen-
diz que Mu

EPISÓDIO 02:

O Trio da lamentação

(Doukoku no san-nin)

Mu resolve acabar rapidamente com Máscara da Morte e Afrodite e dispara a sua Extinção Estelar, pondo um ponto final na luta. Os dois ex-Cavaleiros de Ouro são desintegrados pelo poder do Mu.
Em Rozan, nos Cinco Picos, o Mestre Ancião se despede de Shunrei e parte para o Santuário. Logo em seguida, ela é atacada por três espectros. São três Cavaleiros de Prata que foram mortos na luta contra os Cavaleiros de Bronze: Dante de Cérbero, Capella de Auriga e Algol de Perseu. Shiryu, cego na luta contra Krishna de Chrysaor, na Saga de Poseidon, chega para salvar Shunrei. Com seu Cólera do Dragão, ele vence os 3 espectros ao mesmo tempo, demonstrando toda a evolução do poder dos Cavaleiros de Bronze.
Na casa de Áries, mais 3 espectros surgem: Camus de Aquário, Shura de Capricórnio e Saga de Gêmeos. Mu entende que será difícil enfrentar três dos mais fortes Cavaleiros de Ouro e resiste o quanto pode. Em um determinado momento, Mu percebe (devido ao seu poder telecinético) que os 3 espectros estão chorando sangue e crê que eles estão lutando contra Atena, mas que ainda são leais a ela. Shion, percebendo o poder de defesa de seu pupilo, imobiliza-o (através de telecinéctica), fazendo com que os três ex-Cavaleiros de Ouro possam seguir em frente, atravessando a casa de Áries.
Mestre Ancião chega ao Santuário e acende o fogo do relógio das 12 casas. Ele se apresenta na casa de Áries e reconhece o velho amigo Shion. O antigo mestre do Santuário mostra o rosto. Mestre Ancião ordena a Mu que ele parta, dando a missão de proteger Atena por doze horas. Shion tenta impedir que Mu vá embora, mas o Mestre Ancião não permite e consegue convencer Mu a deixar da casa de Áries.



EPISÓDIO 03:

As sombras daqueles que se esforçam

(Ugomeku mono no kage)

Radamanthys de Wyvern, um dos três juízes do mundo dos mortos, vai até o Castelo de Hades e se apresenta à Pandora, irmã de Hades. Ele pede a ela que o deixe ir ao Santuário combater contra os Cavaleiros de Ouro. Pandora recusa e diz que são ordens do Imperador Hades, cuja vontade é que nenhum de seus Espectros se machuquem nessa batalha.
Na Fundação Graad, no Japão, Shun olha para uma foto sua com seu irmão, de quando eles eram crianças, e se enche de recordações. Shun se assusta com um estranho pressentimento e resolve partir para o Santuário. Tatsumi tenta impedir que Shun parta, mas a tentativa é em vão.
No Santuário, Mu chega à casa de Touro. Ele se depara com Aldebaran na posição de ataque, mas com o cosmo se apagando. Surpreso, Mu vê a última centelha do cosmo do Cavaleiro de Touro e se pergunta como alguém tão forte morreu sem sinais de batalha. Nisso, aparece o espectro Niobe de Deep, apresentando-se como o "carrasco" do Cavaleio de Touro. Niobe parte para cima de Mu e ataca com o seu golpe Fragrância Profunda, mas o Cavaleiro de Áries se defende com a Parede de Cristal. Mu vira as costas e parte para a Casa de Gêmeos, deixando a luta contra Niobe de lado. O espectro pergunta para Mu porque ele vai fugir da luta, mas Mu responde dizendo que não está fugindo, pois não é necessário lutar contra alguém que já está morto. De repente, o espírito do Aldebaran de Touro surge e o corpo do Niobe de Deep explode. O espectro já havia sido vendido pelo Cavaleiro de Touro.
No Castelo de Hades, Zelos de Sapo informa Radamanthys que foram enviados mais dez Espectros ao Santuário, e adverte ser perigoso estar indo contra as ordens de Pandora. Perto do Buraco que leva ao mundo dos mortos, Afrodite e Máscara da Morte matam alguns soldados, na tentativa de entrar no Castelo de Hades e pedir mais uma chance para Radamanthys de Wyvern. O juiz dos mortos os condena à morte, pois não são admitidas falhas, e os ataca no buraco que leva ao mundo dos mortos.
No porto, Shun enfrenta três espectros de prata: Algethi de Hércules, Sírius de Cão maior e Dio de Mosca. O cavaleiro de Andrômeda rapidamente os derrota.
Na casa de Gêmeos, Camus, Shura e Saga se deparam com um cavaleiro vestindo a armadura de Ouro de Gêmeos. Saga pede para que os outros dois partam, pois ele ficará para cuidar desse cavaleiro.

EPISÓDIO 04:

Penitência do imortal

(Hanshin no shokuzai)

Saga fica na Casa de Gêmeos, conversando com o Cavaleiro que a está protegendo ela. Enquanto isso, Camus e Shura acabam ficando presos no labirinto de Gêmeos, criado pelo cavaleiro misterioso.
Na Sibéria, Hyoga relembra alguns ensinamentos do seu mestre Camus, quando, de repente, é atacado por 3 espectros. São eles: Babel de Centauro, Misty de Lagarto e Mouses de Baleia. Hyoga, assim como os outros Cavaleiros de Bronze, vence os três rapidamente.
Saga descobre que o Cavaleiro misterioso trata-se de Kanon, seu irmão Gêmeo, que agora deixou de ser malvado e passou a defender Atena. Saga lança um golpe para acabar com a ilusão de Kanon e acerta o Templo de Atena, ferindo Kanon. Milo de Escorpião, que estava no local, vai checar o que houve e encontra Kanon. Milo diz que não perdoa Kanon, e começa a castigá-lo com as 15 Agulhas Escarlates. Na última, Milo salva Kanon, e diz ter percebido o arrependimento dele. Milo reconhece Kanon como um legítimo Cavaleiro de Atena. Saori sorri, vendo o gesto de Milo!
Saga, Camus e Shura passam pela Casa de Gêmeos, já que o labirinto foi desfeito, e se dirigem para a Casa de Câncer.

Episódio 05:

Revolta temporária

(Karisome no saikai)

Os três ex-Cavaleiros de Ouro, Saga, Shura e Camus, chegam na casa de Câncer e se deparam com algumas ilusões, criadas por Shaka de Virgem. Eles não conseguem se livrar totalmente das ilusões e quando dão por si, estão na mão de Buda (outra ilusão criada por Shaka).
Ikki aparece diante de Shiryu, dizendo que os Cavaleiros de Bronze não devem lutar. Shiryu se revolta com Ikki e tenta iniciar uma briga, porém o Cavaleiro de Fênix vai embora, deixando Shiryu desolado.
Shiryu encontra Seiya e os dois conversam sobre o encontro que o Dragão teve com Ikki. À distância, Ikki observa a conversa dos dois. Ikki apenas tentou mostrar para Shiryu que ainda não era a hora de eles lutarem, mas que, de uma forma ou de outra, eles teriam que proteger Atena.
Na casa de Câncer, Saga dispara um golpe à distância, na tentativa de acertar Shaka. O golpe não atinge Shaka, pois ele está protegido por uma esfera cósmica, criada por ele mesmo. Shaka retribui o golpe de Saga, disparanda um golpe à distância também.
Na casa de Áries, o Mestre Ancião e Shion preparam-se para lutar!

Episódio 06:

O Antigo guerreiro

(Inishie no tôshi)

Começa a luta entre o Mestre Ancião e Shion. Shiryu chega para ajudar, mas o Mestre Ancião não aceita. Shion consegue atingir e derrubar o Mestre Ancião, o que faz despertar ainda mais a raiva de Shiryu.
Vendo um Dragão descontrolado, o Mestre Ancião aceita que seu pupilo lute e diz que vai pedir desculpas a Atena pessoalmente por causa disso.
Mestre Ancião, agora Dohko de Libra, torna-se jovem devido à técnica Misophetta Menos, onde os últimos 242 anos, para ele, foram iguais a 242 dias para o corpo dele. Dohko veste a armadura de Libra e agora terá condições de lutar de igual para igual com Shion. A luta é intensa. Dohko dispara o Cólera dos Cem Dragões, enquanto Shion dispara a Revolução Estelar. O choque dos dois poderes causa uma grande explosão, fazendo com que Shiryu, que ainda estava no local, voe para longe.
Shina tenta deter Hyoga e Shun, mas acaba convencida pelos Cavaleiros de Bronze, que a melhor coisa que eles têm a fazer, é lutar para salvar Atena.

Episódio 07:

O grupo de espectros

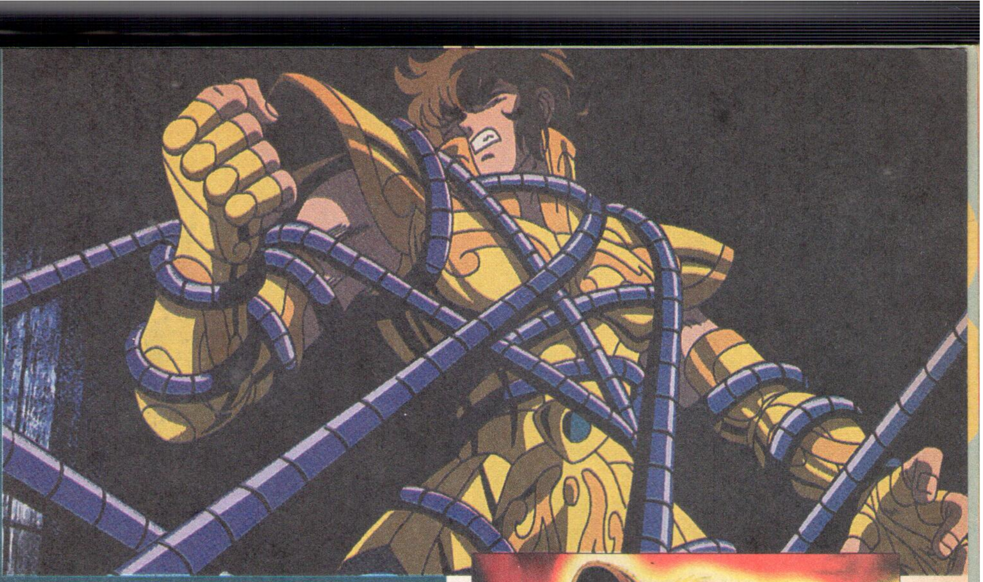
(Kuroki koromo no mure)

Mu chega na Casa de Câncer mas é surpreendido por um poder de telecinese. Surgem vários espectros no local, liderados por Giganto de Ciclope. Seiya aparece para ajudar Mu quando um outro espectro, Myu de Borboleta, toma a frente e diz que apenas ele vai lutar contra o Cavaleiro de Áries, mandando os outros espectros para a próxima casa, Leão.
Myu consegue paralisar Mu e Seiya, o que torna possível o avanço dos outros espectros. O espectro é um ser muito estranho e começa a sofrer vários processos de transformação, chegando na sua forma final.
Myu dispara o golpe Fios de Seda, prendendo Mu e Seiya em um casulo. Shiryu, Hyoga e Shun passam pela casa de Câncer e não veêm Seiya e Mu, que estão presos no casulo.
Os dois cavaleiros conseguem destruir o casulo, mas Seiya é novamente capturado pelo poder telecinético do espectro. Mu acaba salvando Seiya e logo depois mata Myu, sem perceber que uma das fadas borboleta (Fairy) que acompanhavam Myu, não morreu junto com ele.

Episódio 08:

O momento de hesitação

(Shunjun no Toki)



O grupo de espectros que conseguiu passar pela Casa de Câncer, chega à Casa de Leão. Aiolia, que já os aguardava, consegue deter vários com o seu Relâmpago de Plasma. Laimi de Verme chega e diz para os espectros irem para a próxima casa, Virgem. Giganto aceita o pedido de Laimi e manda todos os espectros seguirem com ele. Laimi prende Aiolia com seus tentáculos, enquanto os outros espectros vão embora.

Na hora em que os espectros estavam passando por ele, Aiolia sente três cosmos conhecidos entre os espectros.

Irritado, o cavaleiro de Leão consegue se soltar dos tentáculos de Laimi, para logo em seguida vencer rapidamente o espectro (afinal de contas, um verme não é páreo para um Leão)

Os espectros chegam à casa de Virgem, onde Shaka já os aguardava. O Cavaleiro de Virgem cria novas ilusões e explica que a vida dos espectros está ligada diretamente com o rosário que ele tem em mãos. Shaka mostra que quando uma das 108 contas do rosário fica negra, quer dizer que um espectro foi morto. Giganto e os demais espectros ficam apavorados.

Seiya, Shiryu, Hyoga e Shun continuam subindo as doze casas e encontram algumas pessoas mortas, sem armadura, nas escadarias. Eles reconhecem que são espectros, mas não entendem por que estão sem armadura.

Episódio 09:

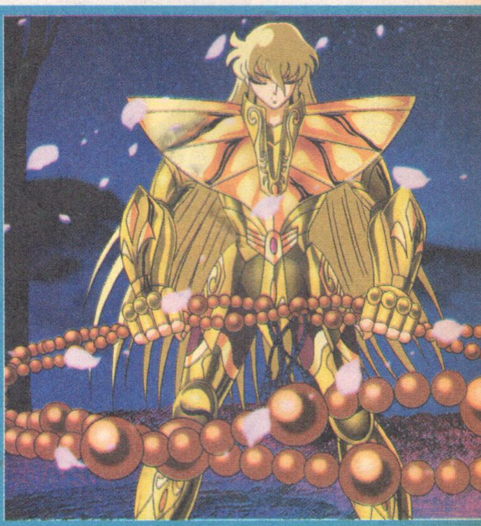
O limite do orgulho

(Kyouji no Hate)

Shaka reconhece a presença de três Cavaleiros de Ouro entre os espectros e pede para eles pararem com a farsa. Saga, Camus e Shura se desfazem da armadura esprestada (na verdade, foram eles que mataram os espectros na escadaria e roubaram as armaduras). Giganto fica perplexo e resolve atacar os "traidores", mas é atingido por Saga.

Shaka convida os 3 cavaleiros para irem ao jardim ao lado da casa de Virgem, deixando Giganto na casa de Virgem. Giganto, descontente com a situação, resolve atacar o cavaleiro de Virgem. Shaka aplica uma surra em Giganto, matando-o facilmente.

Shaka sabe que terá que enfrentar os três mais fortes Cavaleiros de Ouro até a morte e dirige-se até o jardim das Árvores Gêmeas. A luta começa corpo a corpo, mas as coisas começam a ficar difíceis para Shaka. Ele diz que, para vencê-lo, os três teriam que combinar o golpe deles, formando a EXCLAMAÇÃO DE ATENA (golpe proibido por Atena). Saga, Camus e Shura hesitam no primeiro momento, mas conseguem se convence que é a única forma de derrotar Shaka. Os 3 cavaleiros disparam a EXCLAMAÇÃO DE ATENA em Shaka.



Episódio 10:

A Exclamação de Atena

(Konjiki No gekitotsu)

Shaka é atingido pela EXCLAMAÇÃO DE ATENA, morrendo. Seu espírito consegue se manter vivo (ele alcança o oitavo sentido, o Arayashiki) e volta para escrever, em pétalas de rosas, a palavra ARAYASHAKI. Ele envia as pétalas para Atena, que entende o recado, mas fica arrasada. Logo depois, o espírito de Shaka desaparece.

Saga, Camus e Shura entendem que Shaka fez isso de de propósito e juram que ainda são cavaleiros de Atena. Quando eles saem do jardim, encontram os 3 Cavaleiros de Ouro restantes: Mu de Áries, Aiolia de Leão e Milo de Escorpião. Aiolia quer se vingar de Shaka rapidamente e atinge violentamente Saga, Camus e Shura. Mu consegue interferir e pede para Aiolia parar, mas, destd vez é Milo, que atinge os três renegados com sua Agulha Escarlate.

A situação fica muito complicada quando Saga, Camus e Shura resolvem novamente utilizar a EXCLAMAÇÃO DE ATENA. Para revidar Aiolia, Mu e Milo também querem utilizar a técnica. Os Cavaleiros de Bronze ficam indignados e pedem desesperados para que os Cavaleiros de Ouro parem com isso.

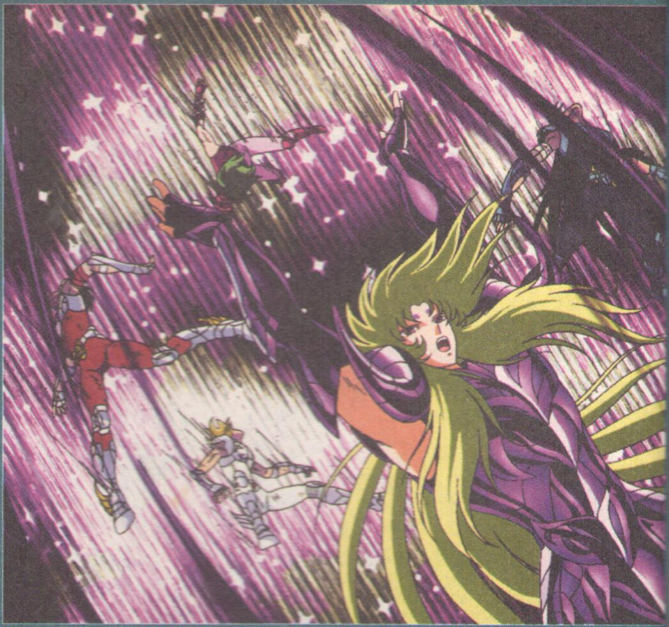
As duas EXCLAMAÇÕES são disparadas, provocando uma enorme explosão no Santuário.

Episódio 11:

As agitações do Santuário

(Shinkan no Sanctuary)

As duas EXCLAMAÇÕES DE ATENA colidem e formam uma imensa bola de energia. Os Cavaleiros de Bronze sentem a necessidade de ajudar e tentam repelir a bola de energia. Saga, Camus e Shura ficam apavorados, pois com a ajuda dos Cavaleiros de Bronze, eles não conseguiram mais equilibrar a força da bola de energia. As armaduras Seiya, Shiryu, Hyoga e Shun ficam douradas, e, na união dos seus poderes, eles conseguem mandar a bola de energia para o espaço, detendo o poder incrível gerado pelas EXCLAMAÇÕES DE ATENA. Saori pede para Aiolia, Mu e Milo que levem Saga, Camus e Shura até ela. Os Cavaleiros de Bronze relutam, mas atendem o pedido. Neste momento, acontece o fato mais emocionante de toda a fase Santuário de Hades: Atena pede para Saga matá-la com a antiga adaga dourada que Saga utilizou para tentar matá-la quando ela era ainda um bebê. Saga fica desesperado e não quer matar Atena. Saori tranquiliza Saga, que acaba matando Atena. Todos os cavaleiros que estão no Santuário choram a morte de Atena. Seiya, Shiryu, Shun e Hyoga ficam desolados, mas continuam subindo as Doze Casas. Seiya tem um estranho sonho e se vê ferido no peito, com uma estranha armadura (ele teve uma premonição da sua luta contra Hades, quando vestia a Armadura Divina de Pégaso e conseguiu salvar Atena, mas foi ferido pela espada de Hades). Os quatro Cavaleiros de Bronze chegam até onde Atena morreu e encontram Shion.



Episódio 12:

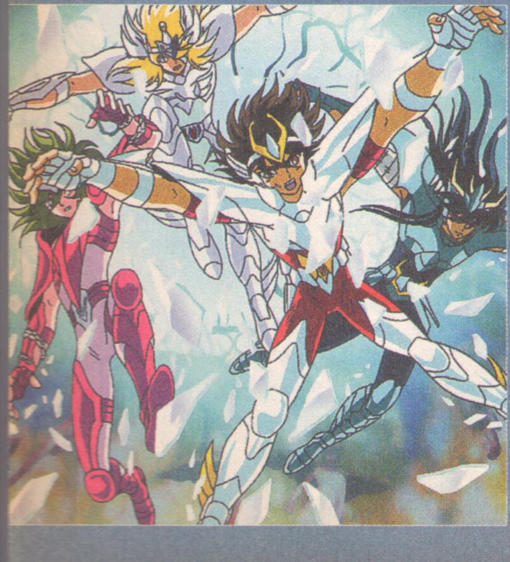
A armadura de Atena

(Atena no Cloth)

Shion ataca os Cavaleiros de Bronze, dizendo que não é uma atitude de cavaleiro ficar chorando a morte de Atena. Ele explica por que os Cavaleiros de Ouro Saga, Shura, Camus, Afrodite, Máscara da Morte e ele aceitaram voltar do mundo dos mortos e servir a Hades. Shion disse que foi a única forma que eles encontraram para enganar Hades e poder entregar a armadura de Atena para Saori. Devido a alguns imprevistos, Shaka teve que se sacrificar e Atena também. Seiya e os demais reconhecem que os antigos Cavaleiros de Ouro ainda são fiéis e dignos da confiança de Atena.

Shion explica que os Cavaleiros de Bronze terão que levar a armadura de Atena para ela, que agora está indo enfrentar HADES diretamente. Shion banha as armaduras dos Cavaleiros de Bronze com o sangue de Atena e novas armaduras de bronze surgem. Os Cavaleiros de Bronze partem para o castelo de Hades. Já no castelo, Aiolia, Mu e Milo são vencidos facilmente por Radamanthys, tendo em vista que o poder dos Cavaleiros de Ouro foi reduzido a 10% no Castelo de Hades.

Saga, Camus e Shura tentam enganar Pandora, entregando um falso corpo de Atena, mas ela descobre e derruba os Cavaleiros de Ouro.



Episódio 13:

Determinação Máxima

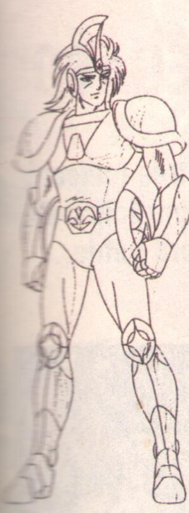
(Ketsui no asa)

Zelos de Sapo começa a bater nos Cavaleiros de Ouro, que estão indefesos, principalmente em Camus, que havia desferido um golpe contra Zelos anteriormente. Os Cavaleiros de Bronze chegam e acabam com a festa de Zeros. Hyoga desfere a Execução Aurora e mata Zelos.

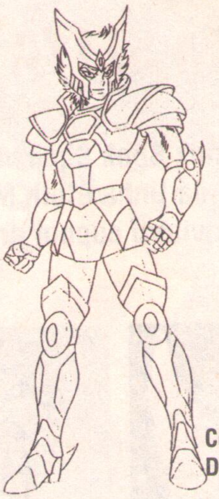
Os Cavaleiros de Ouro tentam consolar Saga, Camus e Shura, dizendo que finalmente entenderam por que eles estavam lutando contra Atena. O tempo acaba e os Cavaleiros de Ouro são desintegrados. Shun sente algo estranho quando vê Pandora. Seiya enfrenta Radamanthys e consegue golpear o juiz com o seu Cometa de Pégasus. O poder dos Cavaleiros de Bronze não foi reduzido no Castelo de Hades, devido ao fato de suas armaduras estarem banhadas com o sangue de Atena.

Seiya intensifica seu cosmo e consegue derrubar Radamanthys no buraco que leva para o Inferno, mas acaba caindo junto. O castelo de Hades começa a desmoronar. É o fim da Fase Santuário de Hades.

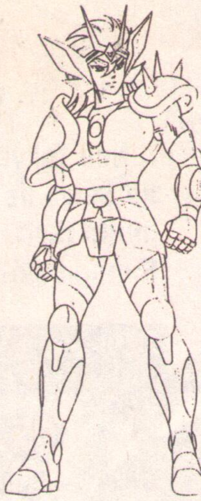
Model Sheet



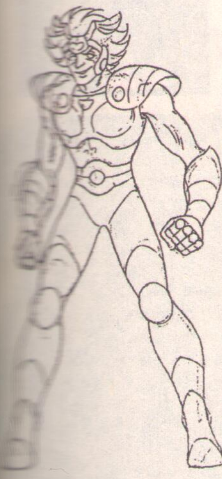
Auriga Capella



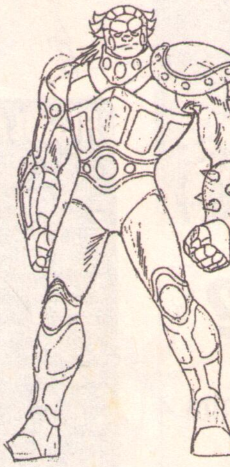
Cerberus Dante



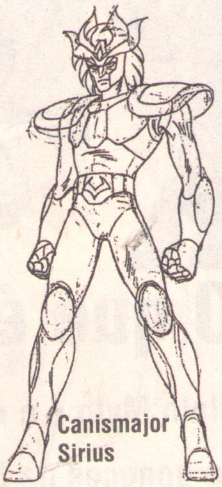
Perseus Argor



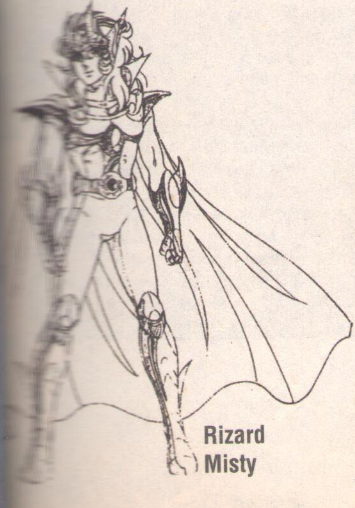
Musca Dios



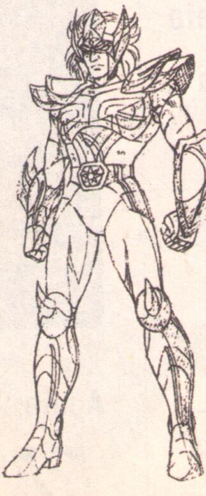
Hercules Argeti



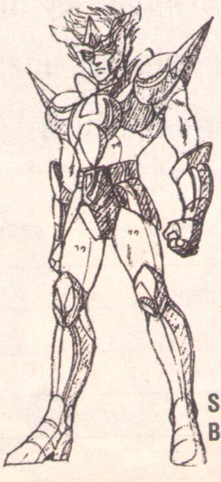
Canismajor Sirius



Rizard Misty



Cetus Moses



Santol Babel

Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...

Na loja virtual da **Comix** você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!

COMIX
MYTHOS EDITORA
PANINI COMICS
CONRAD EDITORA
animanga
OPERA GRAPHICA EDITORA
EDITORA escala
HQ

www.comix.com.br

PROMOÇÃO

"EU QUERO UM SEIYA DE PÉGASO"

SAINT CLOTH MYTH
PEGASUS CLOTH

A Neo Tokyo e a Comix Book Shop vão sortear três bonecos do Seiya de Pégaso da linha Cloth Myth. Para participar é muito fácil, basta enviar o cupom preenchido pra gente... Simples né?

O que é???

Cloth Myth é a nova linha de bonecos da Bandai. Com um design muito mais bonito e mais cheio de detalhes que aquela série clássica.

REGULAMENTO:

1. A promoção é aberta a todos os leitores da revista Neo Tokyo, residentes no Brasil, sem limite de idades e será válida até 10 de fevereiro de 2006.

2. Não poderão participar da promoção funcionários da Editora Escala ou colaboradores de suas publicações, assim como seus respectivos parentes.

3. Para participar desta promoção, o participante deve preencher de forma correta e completa o cupom que está nesta página. O cupom deverá ser enviado para: "Revista Neo Tokyo: Eu Quero um Seiya de Pégaso - Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)".

4. As cartas devem ser enviadas até dia 10 de fevereiro de 2006, valendo o carimbo dos Correios como comprovante da data de postagem.

5. O vencedor será escolhido entre os cupons recebidos. A escolha será feita pela redação da Neo Tokyo e não caberá apelação de nenhuma forma.

6. Os vencedores (três) escolhidos ganham um boneco do Seiya de Pégaso da linha Cloth Myth. O prêmio é pessoal e intransferível e não poderá ser substituído.

7. A Editora Escala reserva o prazo de 60 dias para a entrega do prêmio a partir da divulgação do vencedor que ocorre na revista Neo Tokyo número 3.

8. Ao participar da promoção os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Editora Escala por prazo inderteminado, em que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações.

9. A Editora Escala reserva-se no direito de eliminar da promoção qualquer participante que não estiver de acordo com o regulamento acima.

CUPOM:

Nome Completo: ______________________________
Data de Nascimento: ___/___/_____ Cidade/Estado: ______________________
E-mail: ______________________________
Endereço Completo: ______________________________
____
____
Telefone: (___) ______________________________

Apoio:

Editora Escala Comix NeoTokyo

INTELIGENTE PARA O SEU DIA-A-DIA
COMMAND.COM
50 TRUQUES VALIOSOS que fazem a diferença no
PHOTOSHOP CS 2
Dicas inéditas que irão fazer você ganhar mais rapidez e produtividade na hora de trabalhar com fotos, ilustrações e tudo o mais
TÚNEL DO TEMPO
Tutorial passo a passo para você digitalizar seus antigos filmes super8
CURSO EXCEL PASSO A PASSO
ConceptDraw Project
Nova onda P2P
17
CONSERTO RELÂMPAGO
Macetes para que você resolva sozinho problemas de seu PC. Soluções práticas que fazem com que tudo volte a funcionar em menos de cinco minutos!
DE SITES
hackers iniciantes
para invadir sites
informações sem que
COMUNIQUE-SE COM O MUNDO
Exponha suas idéias e pontos de vista por meio de um blog. Crie o seu diário virtual agora mesmo sem gastar nada
As melhores dicas para que você não fique na mão!
escala.com.br
(11) 3855-1000
EDITORA escala

Este espaço é seu! Aqui vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise na própria mensagem.

CARTAS DA EDIÇÃO

Todas as cartas desta edição foram enviadas por visitantes do portal Anime Pró (**www.animepro.com.br**) que participaram de uma promoção para inaugurar a seção de cartas da revista.

Desejo sorte!

E aí pessoal? Desejo a vocês muita boa sorte nesse mercado brasileiro, que é complicado de agir, e que a revista dure bastante; pois nós precisamos de uma revista de calibre que consiga publicar notícias sobre a enorme demanda de animês surgindo no Japão e agora, no Brasil. Mas tenho um bom pressentimento, e tenho certeza de que vocês farão a diferença.

Marco Paulo B. (por e-mail)

Para colecionar

Fala gente. Aproveitando que essa é a primeira edição, já quero cobrar uma coisa, viu. Espero ver nas páginas da revista muitas letras traduzidas e belas imagens de animês e mangás para colecionar e enfeitar meu quarto.

Sabrina Y. Montei (por e-mail)

Fala Sabrina, seu pedido é uma ordem e vamos, na medida do possível. publicar belas ilustrações para você enfeitar seu quarto. Sobre as letras traduzidas, há até uma seção especialmente dedicada à música oriental que sempre trará uma tradução. Por isso, é interessante vocês sempre entrarem em contato conosco pedindo as letras/traduções que queiram ver aqui na Neo Tokyo. Confira os endereços todos acima.

Hades vai estrear no Brasil?

Já faz empo que escuto que a série de Hades (Cavaleiros do Zodíaco) irá estrear no Brasil e até agora nada. Afinal de contas há alguma previsão?

Luiz Flávio (por e-mail)

Olá Luiz, realmente faz um tempo que a noticia circula por aí, mas o problema é que foram produzidos apenas 13 episódios, o que torna a série muito curta para estrear em alguma emissora. Segundo informações seguras, os canais estão aguardando a produção de novos episódios (coisa que já está ocorrendo) para que assim, a estréia finalmente ocorra. Quem sabe no segundo semestre de 2006 já possamos ver as novas aventuras dos Cavaleiros nas telinhas e, posteriormente, em DVD(...) Alias, nesta edição temos uma matéria completa sobre a fase Santuário da Sag de Hades!

Falando em Cavaleiros...

Gostaria de saber quando o novo filme dos Cavaleiros do Zodíaco será exibido no Brasi

Lucas Freitas (por e-mail)

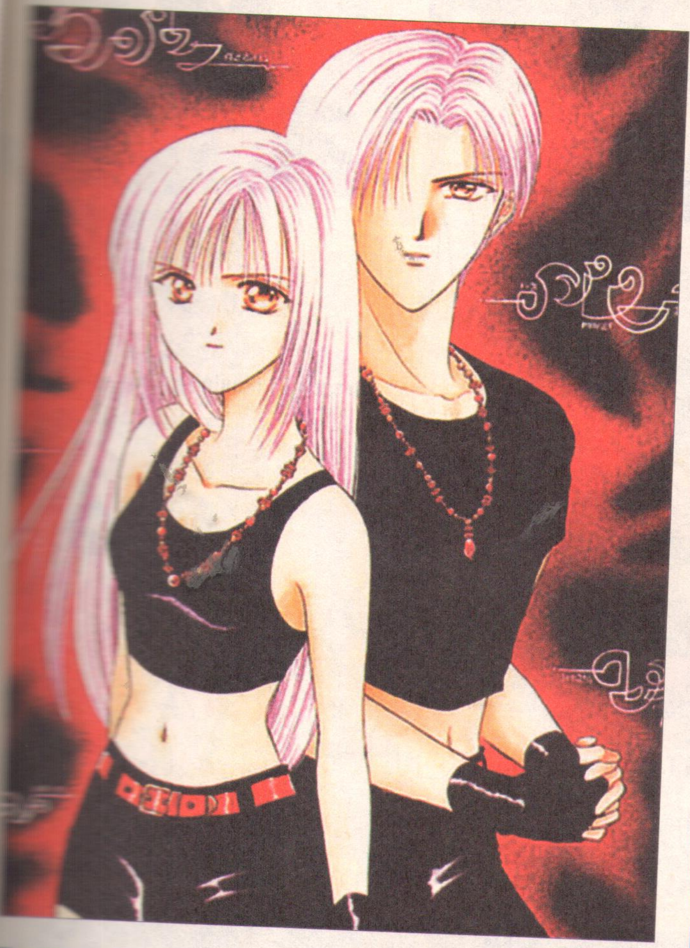
Olá Lucas. Até o momento não h previsão da estréia do quinto filme baseado em Cavaleiros do Zodíaco. "Saga do Céu – Abertu deve ser lançado diretamente e DVD pelo andar da carruagem..

Ayashi no Ceres no Brasil...

Olá pessoal, tudo bem? Eu adoro animês e mangás e gostaria de saber se há chances do mangá Ayashi no Ceres ser publicado aqui no Brasil!

Caroline (Por e-mail)

Olá Caroline, tudo certinho? Pode ter certeza que você não é a única que torce para que esse mangá seja publicado em terras brasucas. Infelizmente não temos informação sobre o interesse de alguma editora pela série, mas vamos pensar positivo né. Só para dar uma força, vamos preparar uma matéria bem bacana sobre esse ótimo trabalho de Yuu Watase.



Explicação para os cortes...

Tenho uma dúvida que me assombra faz um tempo e eu espero que vocês possam respondê-la. Já faz um tempo que eu vi uma lista de cortes que a 4Kids vem fazendo nos animês que ela distribui tipo como em Pokémon, Yu-Gi-Oh!, One Piece e outros e eu percebi que os cortes que eles fazem em sua maioria não têm sentido algum e parece que só cortam por cortar mesmo, então eu gostaria que me respondessem se os cortes que a 4Kids faz nos animês têm alguma lógica, como por exemplo, alguma lei americana que exige que tal coisa seja cortada ou algum outro motivo e caso não tenha lógica eu gostaria de saber por que as empresas ainda deixam as animações na mão dela. Essa é minha pergunta e por mais desejo boa sorte a essa nova publicação.

Renato Godoi (Por e-mail)

Fala Renato! Na verdade existem diversos fatores sobre as edições que ocorrem nos EUA e que são realizadas não apenas pela 4Kids como outras empresas que distribuem animês. Podemos dizer que maioria delas são para adequar o conteúdo a certos horários e exigências das leis do país, coisa que acontece aqui também. Mas de fato, muitas coisas são desnecessárias e estão inseridas na própria cultura norte-americana. Como nós recebemos, na maioria das vezes, o produto que vai pra lá sofremos com esses cortes abusivos. Porém, em resposta a tais cortes exagerados, as próprias empresas nipônicas estão criando as versões ocidentais de suas séries, o que garante menos corte, mas continua sendo ruim certo? Infelizmente sem tais adaptações não poderíamos ver muitas séries exibidas no país atualmente.
Para finalizar, é importante deixar claro que somos a favor de que as séries cheguem ao nosso país em sua forma original, sem qualquer tipo de corte.

EVENTOS

Avex 2006
São Paulo - SP
13, 14 e 15 de janeiro
www.animevision.com.br

Anime Dreams III
São Paulo - SP
20 a 22 de janeiro
www.animedreams.com.br

Anime Friends
São Paulo - SP
13, 14, 15 e 16 de julho
www.animefriends.com.br

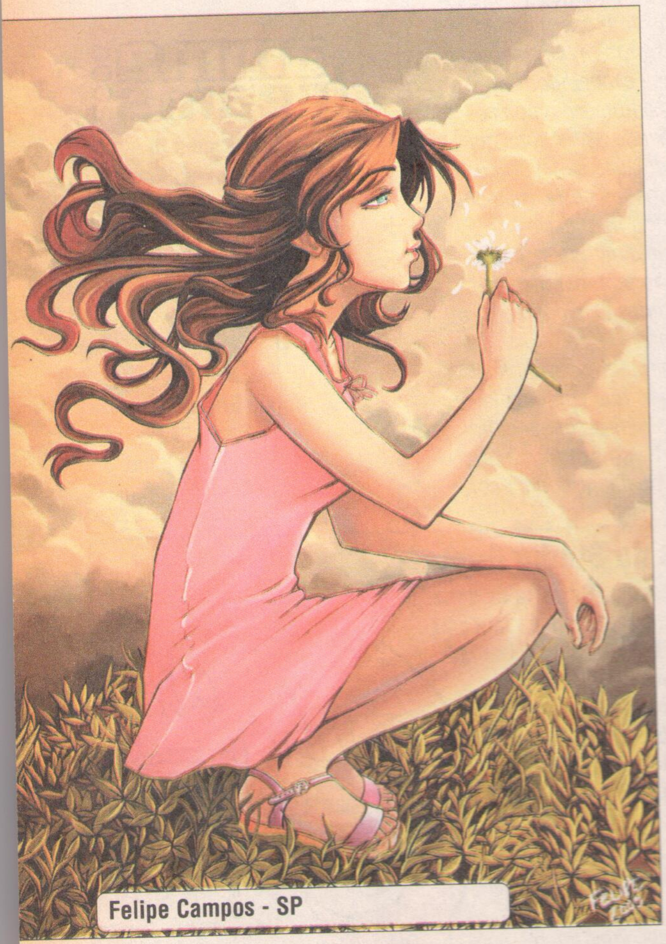
DVDs do Studio Gabia

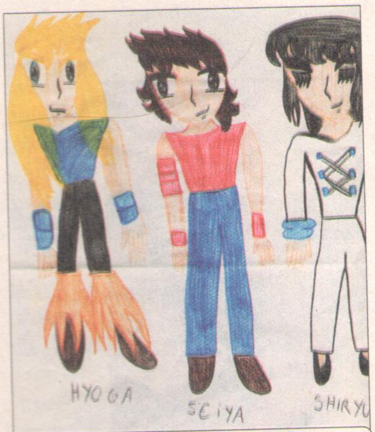
Fala pessoal. Gostaria de saber o que aconteceu com os lançamentos em DVD do Studio Gabia. Shaman King, Vampire Princess Miyu, Super Campeões e outras séries prometidas não irão mais sair?

Daniela Mendes
(Por e-mail)

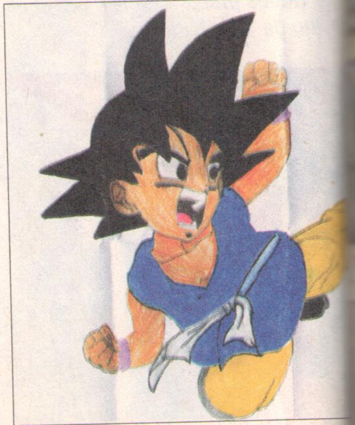
Oi Daniela, infelizmente não há boas notícias sobre a continuidade das séries. O Studio Gabia acabou sendo prejudicado pela pirataria em alguns casos e digamos que ficaram "desapontados" um pouco. Shaman King chegou a ter novos volumes lançados graças a uma parceria com a empresa China Vídeo e ao que parece pelo menos Vampire Princess Miyu deve ser concluído, pois falta bem pouco.
Sobre as outras séries anunciadas, nenhuma novidade a não ser o filme de Utena que pode sair em 2006 por uma outra distribuidora parceira do estúdio.

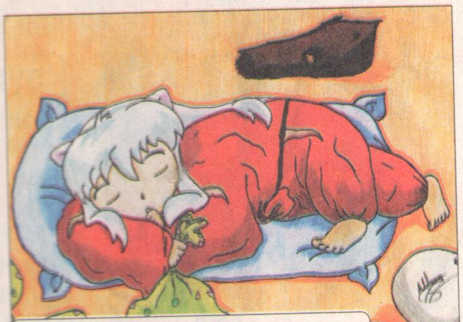
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes para: NEO TOKYO — FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 — São Paulo (SP) ou envie um e-mail através do nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br (com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi).

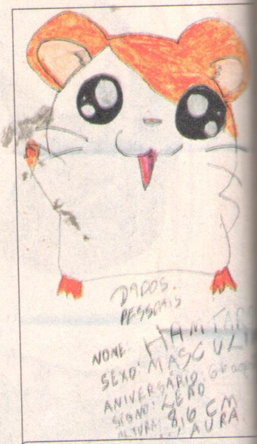

Felipe Campos - SP



Aline Emi Tomo - SP


Brendo C. Monteiro - MG


Allana T. Belucci - SP

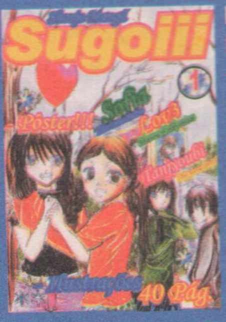


Brendo C. Monteiro -

FANZINES

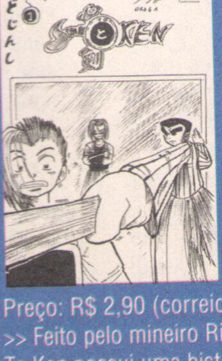
Para divulgar seu zine nesta seção é muito fácil, basta enviar uma cópia para publicação para o endereço da revista com os seguintes dados: Nome completo do responsável, nome do fanzine, endereço para contato (além de e-mail e homepage se houver), sinopse, formato e preço. Caso deseje enviar via e-mail, a capa deve conter no mínimo 10 cm de altura e estar numa resolução de 300 dpi.

Fanzines desta edição:



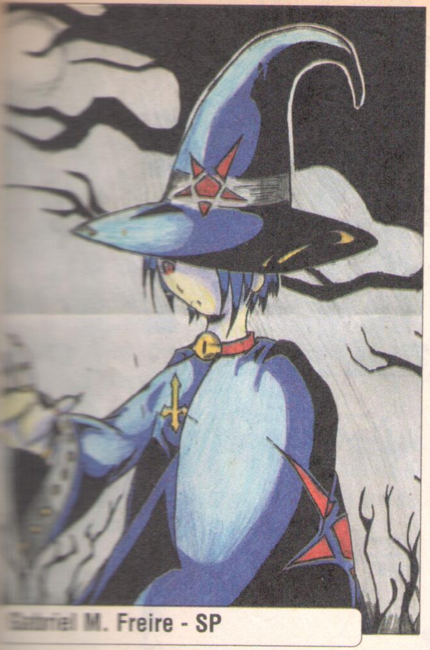
FANZINE SUGOIII
Endereço: Es - 7B - Casa 02 - Setor de Mansões - Cep. 73080.000 - Sobradinho – DF
P&B (capa colorida) - A5 (formatinho)
Preço: R$ 4,00 (correio incluso)

>> A equipe Sugoiii Shoujo Mangá, formada por Marco Endymion e pelas gêmeas Mariana e Nayara concluíram e estão colocando seu fanzine para venda; é basicamente focado em shoujo mangá, e traz três histórias mais ilustrações.

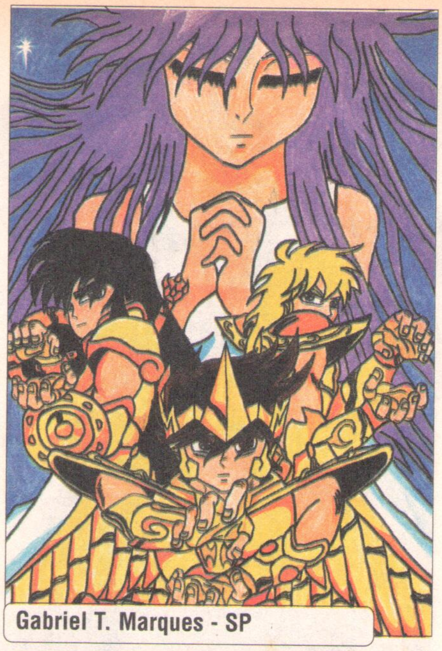


FANZINE SHIN TO
Endereço: Rua Gabriel Rodrigu de Carvalho nº167 — Dom Bosco III — Ce 37700-000 — Poços de Caldas/MG.
P&B – 24 págs A5 (formatinho
Preço: R$ 2,90 (correio incluso)

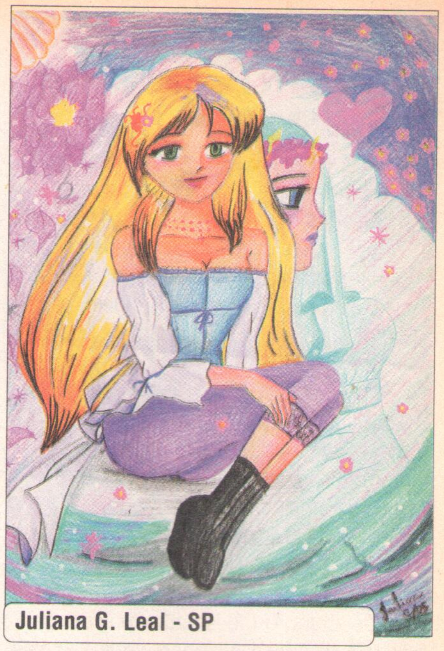
>> Feito pelo mineiro Ricardo Braga, Sh To Ken possui uma história de luta interessante e apesar do traço e premissa s ples, promete render bons frutos. Dêem uma força para que o rapaz faça mais u número. Nós queremos a continuação!



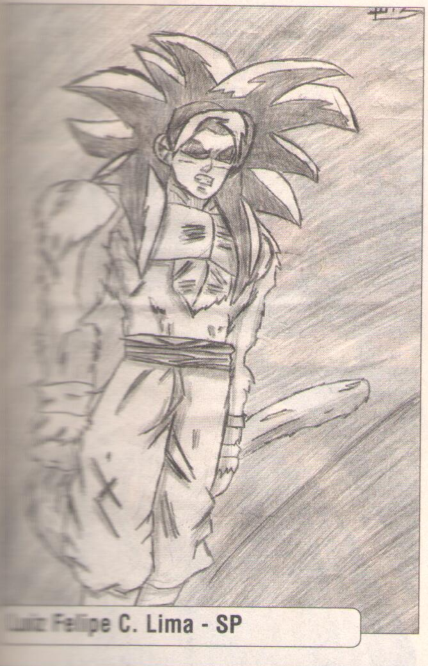
Gabriel M. Freire - SP



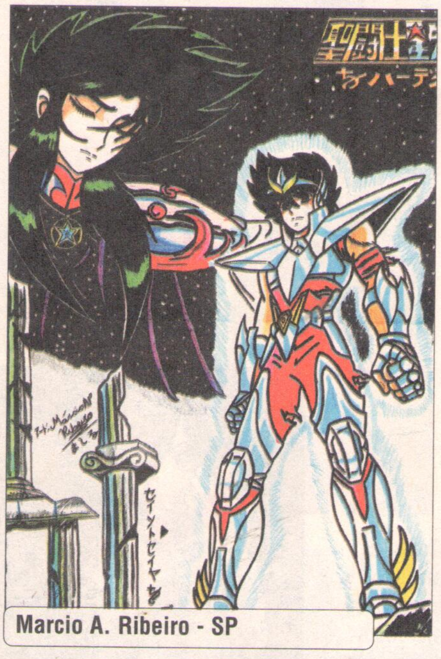
Gabriel T. Marques - SP



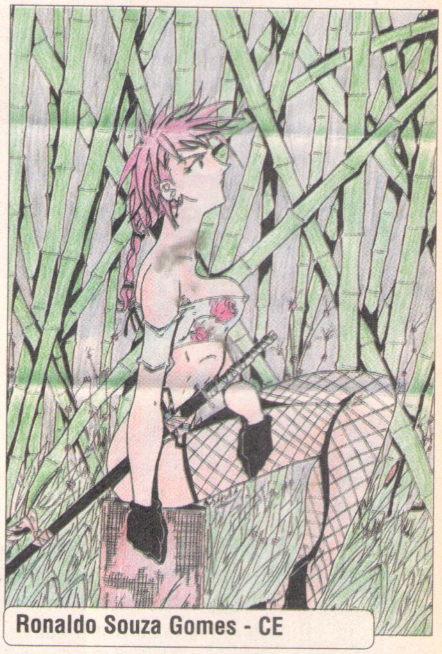
Juliana G. Leal - SP



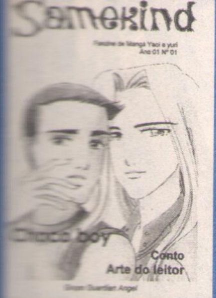
Luiz Felipe C. Lima - SP


聖闘士星矢
セイントセイヤ

Marcio A. Ribeiro - SP



Ronaldo Souza Gomes - CE


Samekind
Fanzine de Mangá Yaoi e yuri
Ano 01 Nº 01
Choco boy
Conto
Arte do leitor
Grupo Guardian Angel

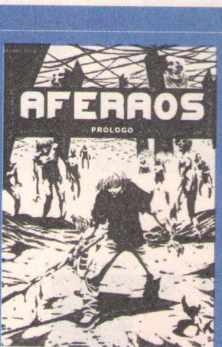
FANZINE SAMEKIND
(A/C de Jaqueline dos Santos)
Endereço: Av. Espírito Santo, nº185 - Cep. 29177-260 - Serra/ES
P&B – 32 págs - A5 (formatinho)
Preço: R$3,00 (correio incluso)

>> Inteiramente produzido pelo grupo Guardian Angel, o Samekind é voltado para fãs de yaoi e yuri. Este primeiro número traz um conto escrito por Rafael Teixeira e uma HQ muito fofa desenhada por Luci Sanfer.

エロ セイトカイ
EROYUME NO SEITOKAI
#01
R$2,50
D-NATSU

FANZINE EROYUME NO SEITOKAI
Endereço: José Ferreira de Camargo, 580 – CEP: 13092-000 – Campinas (SP)
P&B – 36 págs. - A5 (formatinho)
Preço: R$ 2,50 (correio não incluso)

>> Fanzine feito por um grupo bastante criativo e engraçado. A história apresentada é muito divertida e traz também fichas dos personagens. Destaque para a coluna "Papo-Cabeça", onde personagens de animês têm suas perguntas respondidas por um ilustre advogado, o Sr. Batatão.


AFERAOS
PROLOGO

FANZINE AFERAOS
(A/C Willliams Walber Nogueira)
Endereço: Cj. Saci Q66 C22 - Cep: 64020-370 - Teresina-PI
P&B – 48 págs. – A5 (formatinho)
Preço: R$ 4,00 (correio incluso)

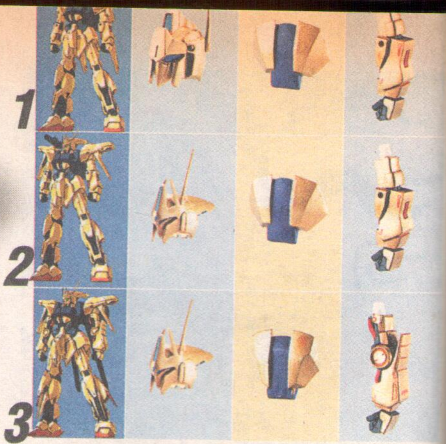
>> Um cara amaldiçoado a possuir os olhos de um demônio e que, em conseqüência disso, tem sua vida transformada num complexo e bizarro quebra-cabeça, cuja resolução pode destruir sua vida e a de todos que se envolverem nela.

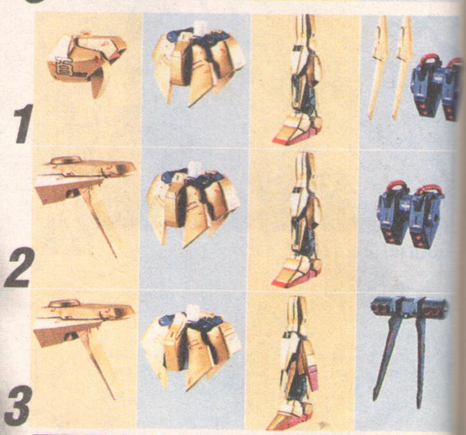
Gundam Fix Figuration 0023 Hyakushiki Action Figure

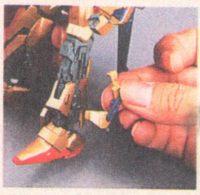
Esta figura de ação é pra lá de especial e não pode faltar na coleção dos mais aficionados por Gundam. Lançada pela Bandai e desenvolvida por Hajime Katoki (responsável pelo design mecânico de séries como Gundam Wing), a coleção Fix Figuration é rica em detalhes...

Cada figura de ação vem recheada de acessórios e partes extras dando a oportunidade do colecionador criar mais de uma versão de seu boneco. Fora isso, ele é totalmente articulado.

Com escala de 1:144, tem cerca de 15 cm de altura. O modelo não é recomendado para crianças menores que 4 anos por conter muitas peças pequenas.

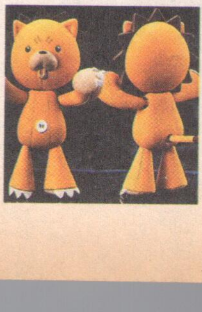






Bleach

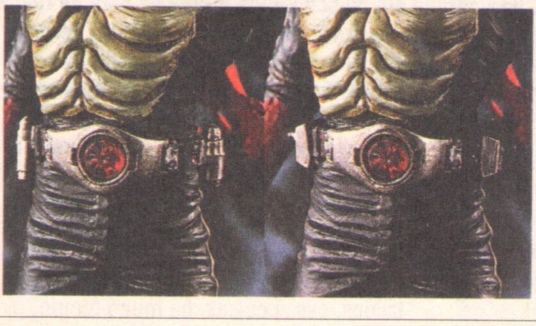
A empresa Megahouse está lançando no Japão uma nova linha de estátuas em PVC baseada no sucesso Bleach. Os modelos disponíveis são dos personagens Ichigo e Rukiya (ao lado do Kon). Cada modelo custa 3,800 ienes e tem escala de 1/8. Bleach foi criado por Taito Kudo e serializado desde 2001 nas páginas da Shonen Jump. Atualmente, já possui mais de 14 volumes e um animê que continua sendo exibido no Japão.



Masked Rider II

Lançado pela Bandai, este é o oitavo volume da coleção SIC (Super Imaginative Chogokin) que surpreende pela qualidade e pelos acessórios. O boneco, feito em PVC, é totalmente articulado.

Detalhes bem específicos podem ser trocados por outras partes, o que garante muita diversão. O boneco possui cerca de 18 cm de altura e custa em média 3,675 ienes.

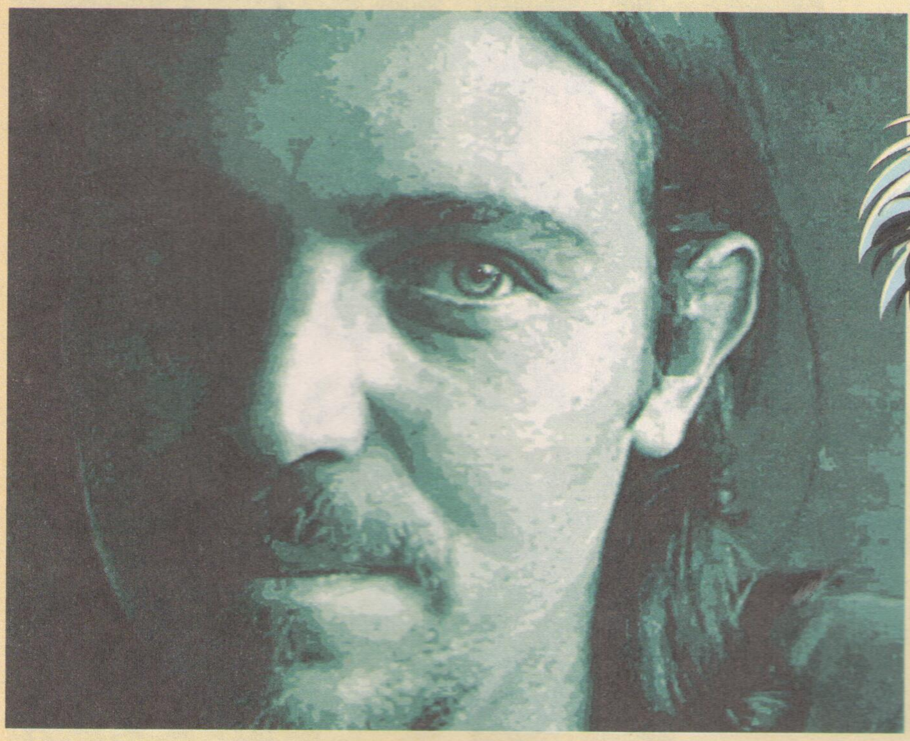


Dragon Ball Z

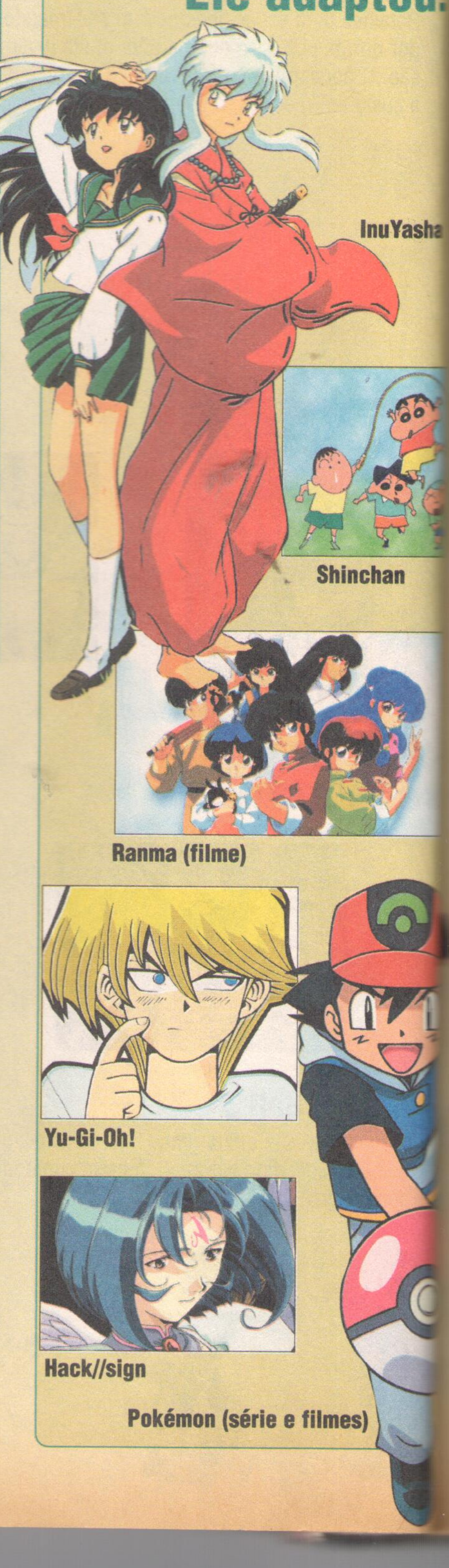
Saiu no Japão a quarta linha figuras de ação colecionáveis da Bandai, baseada na série Dragon Ball Z. Intitulada "Gashapon HG Drgaon Ball Z Imagination Figure 4", a caixa contendo seis modelos em PVC custa cerca de 300 ienes. O nível de detalhes é assombroso e deixará qualquer fã alucinado.

CONHEÇA O TRADUTOR

DE INUYASHA, POKÉMON, YU-GI-OH! E MUITO MAIS



Ele adaptou:



InuYasha

Shinchan

Ranma (filme)

Yu-Gi-Oh!

Hack//sign

Pokémon (série e filmes)

Numa área pouco divulgada e, de certa forma, desvalorizada, Fernando Janson é um dos principais nomes quando falamos de adaptação de animês para a televisão e de suas respectivas músicas em português. Isso porque ele coloca a cara a tapa na hora de realizar seu trabalho, fazendo pesquisas completas para que nada passe batido e muitas vezes, procurando colaboradores que possam sanar uma dúvida ou outra que venha a surgir. Fernando também é muito querido pelos fãs, realizando inúmeros shows e palestras em eventos temáticos e congratulado inclusive, com premiações especiais em alguns desses eventos. Neste bate-papo pra lá de especial podemos conhecer um pouco mais sobre sua carreira, curiosidades e de quebra, algumas letras compostas pelo artista.

NEO TOKYO: **Como foi o começo da sua carreira como cantor? Você começou cantando que estilo de músicas?**

Fernando Janson: Estudei piano e canto lírico por muitos anos. Montei minha primeira banda de rock em janeiro de 1985, na época do Rock in Rio. Desde então, já tive várias bandas, Rush Cover, Tatudoblues, MIB-Men In Blues. Agora estou com três bandas. Uma de rock, som próprio, Arsênico (www.arsenico.com.br), uma de Pop Music, Musiquarium (www.musiquarium.com.br) e uma de Blues-rock, a Legend.

NT: **A chance de fazer tradução de animês surgiu como?**

F: Eu dava aulas de inglês para executivos e fazia traduções de documentos, apresentações, essas coisas, há muito tempo. Tinha vontade de fazer algo que me desse mais prazer. Foi quando me apresentaram o dono de um estúdio de dublagem e surgiu a oportunidade. Meu primeiro trabalho foi Yu-Gi-Oh!

NT: **Pouco tempo depois, no mesmo estúdio você teve a oportunidade de adaptar e cantar uma musica de Yu-Gi-Oh!, como foi a experiência? As duas áreas (adaptação de séries e de musicas) tiveram alguma ligação ou você teve dois inícios paralelos?**

F: Tiveram uma certa ligação, já que eu vinha adaptando a série há algum tempo. O dono do estúdio ficou sabendo que eu era cantor e perguntou se eu gostaria de tentar adaptar uma música. A experiência foi super legal e gravei muito rápido, em dois takes. Como o resultado foi satisfatório para o estúdio, outros trabalhos vieram.

NT: Qual a diferença entre os dois tipos de tradução?
F: São coisas completamente distintas! Dois trabalhos totalmente diferentes! Quando se traduz, ou se adapta um animê, temos que pensar na métrica das falas que serão dubladas para que caibam nas bocas. Fora isso, tentamos passar a mesma mensagem que está sendo passada na outra língua. Já adaptar uma música não é a mesma coisa. É um processo bem mais complicado. Temos a divisão rítmica e melódica, a poesia, muitas coisas em questão. Não é uma tradução simples.

NT: Você conhecia o universo dos animês antes desse primeiro contato? Curtia algum título em especial?
F: Quando era pequeno, via Speed Racer, A Princesa e o Cavaleiro e live-actions, como Ultraman e Ultraseven. Tenho um filho que agora está com 11 anos e, por causa dele, já conhecia muita coisa antes de começar a traduzir animês, como Pokémon, Sakura Card Captors, Samurai X, Dragon Ball, etc..
Um fato engraçado, é que meu filho gosta muito do meu trabalho e adora dar opiniões. Ele é um bom filtro para mim. Quando ele diz para os amigos ou colegas de escola que o pai dele traduz os animês, eles, geralmente, não acreditam. Quando deixei de fazer InuYasha, ele assistia aos episódios e ficava bravo com algumas coisas que via, como nomes trocados.

NT: E o contato com os fãs, como é receber as críticas e elogios vindos dos fãs?
F: No começo, ficava super chocado e triste com alguns comentários. Depois, comecei a não me importar mais com certos tipos de críticas, porque elas não me acrescentam nada. Agora, há comentários que são relevantes e aos quais dou atenção. Atualmente, recebo mais elogios. Há pessoas que me escrevem e telefonam de várias partes do Brasil. Muitos fãs já se tornaram meus amigos e sempre troco idéias com eles pelo messenger. Quando traduzia Pokémon, sempre consultava o Tchucky (Jair Marques), que é uma enciclopédia ambulante de Pokémon, ele sabe tudo. Com Yu-Gi-Oh, sempre pude contar com a ajuda do Leonardo Dobrianskyj, do site www.ygomaster.net. Isso pode evitar muitos erros e fazer com que a série fique mais perto do que os fãs esperam. Nem sempre o que escrevo, ou o que os fãs sugerem, é acatado pelo estúdio. Por exemplo, o Tchucky me pediu para voltar a usar o termo Pokéagenda. Coloquei, mas não foi dublado assim.

NT: E como você lida com os fãs mais radicais que julgam seu trabalho sem conhecê-lo bem? Existem muitos desses contratempos?
F: No começo, havia muito mais. Hoje, nem tanto. O que mais recebo agora são elogios e carinho por parte dos fãs. Foram muitos trabalhos e as pessoas começaram a entender melhor o meu trabalho.

NT: Entre seus diversos trabalhos de traduções, qual você teve mais trabalho para adaptar para a nossa língua? ➤

INUYASHA

MUDAR O MUNDO
(Fernando Janson)

Quero mudar o mundo
Cruzar os céus e nada temer
Séculos passam num segundo
No brilho de um sorriso
Tenho a força que me guia
É o paraíso

Sempre em busca de uma nova razão
Atravessando a escuridão
De repente, a luz do amor ilumina o coração
Tudo parece se transformar
A água, o fogo, a terra e o ar
A vida ganha um novo sentido
Uma nova emoção
Um novo colorido

Quero mudar o mundo
Caminhar sem olhar pra trás
Com você eu encontrei a paz
Nas asas de um sonho, não vou me perder jamais
Mudar minha mente
Um novo mundo à nossa frente
Nada vai me fazer parar
Se você me amar
O mundo inteiro vai mudar
É o paraíso...

MEU DESEJO
(Fernando Janson)

Mesmo que eu queira esconder
O que sinto aqui dentro de mim
Meus olhos não param de dizer
Que te amo tanto assim

Nos meus sonhos eu sempre vou te procurar
Pra poder te falar
Que sem teu amor
Não há luz, calor
O meu mundo é frio

Tem tantas coisas que quero te mostrar
Que quero te contar
Os meus sonhos bons
Da minha vida, a flor
Com todos os tons
Do meu amor

Peço pro vento te levar
Meu beijo
E te contar
Que te amo
O meu maior desejo

Peço pro vento te levar
Meu beijo
E te contar
Que te amo
O meu maior desejo

Pokémon 4

F: Todas as séries têm de ser feitas com muita atenção e cuidado. Acho um absurdo ver um animê onde num episódio usam um termo e, em outro, dizem algo completamente diferente. Isso mostra que o adaptador, ou os adaptadores, não mantiveram um glossário de termos da série. Os fãs que prestam mais atenção já devem ter visto isso acontecer muito. No geral, a série mais trabalhosa foi Shinchan, por causa da adaptação das piadas.

NT: E entre as músicas? Quais as que demoraram mais para serem adaptadas?
F: Difícil dizer. Cada adaptação foi uma história diferente. O processo de composição depende de inspiração. Não há regras. É uma questão de momento. Algumas adaptações foram feitas rapidamente, enquanto outras demoraram dias.

NT: Quais séries você foi o responsável pela tradução?
F: Yu-Gi-Oh!, Pokémon, Shinchan, InuYasha, Sakura Wars, 31 minutos, alguns episódios de Hack//sign, Super Doll Licca-chan, Cubix.

NT: Além de séries de TV você traduziu muitos filmes também certo? Você pode nos falar quais?
F: Traduzi filmes, novelas, documentários. Seria difícil me lembrar de todos. São muitos. Mas alguns foram "Amor sem Fronteiras", "Casa de Areia e Névoa", "Mortadelo e Salaminho", "Ranma _", "Pokémon 4ever", etc.

NT: Sobre Ranma, foi difícil começar um trabalho pelo filme ao invés da série de TV? O segundo filme também foi traduzido?
F: Traduzi o longa A grande aventura na China. Tive que estudar a série. Pesquisei em sites e li bastante sobre a trama, porque eu estava traduzindo um filme e não a série em si, completa, desde o primeiro episódio. Eu traduzi de uma versão em espanhol, com o script em inglês. Mantive várias expressões em japonês. O segundo filme também foi traduzido e dublado.

NT: E musicas, quais você adaptou e quais você participa também como cantor?
F: A música que aparece no episódio 33 de Yu-Gi-Oh! (adaptei e cantei), as duas primeiras aberturas de Shaman King (adaptei e cantei com a Sonia Santhelmo),

INUYASHA

OS FRAGMENTOS DOS NOSSOS SONHOS
(Fernando Janson)

Os fragmentos dos nossos sonhos
Vamos procurar
Pra, no final, formar
Um novo mundo com esse nosso amor

Cruzando eras, encontrei você
E pouco a pouco e quase sem querer
No meu coração, desfez-se o véu
Com você eu pude ver um novo céu

Toda a magia de uma era antiga
Os mistérios de uma jóia
Tantos perigos, uma grande intriga
Uma velha história
A se repetir

Qualquer guerra, luta ou inimigo
Enfrento se você
Está aqui comigo
Não há nada que eu possa temer

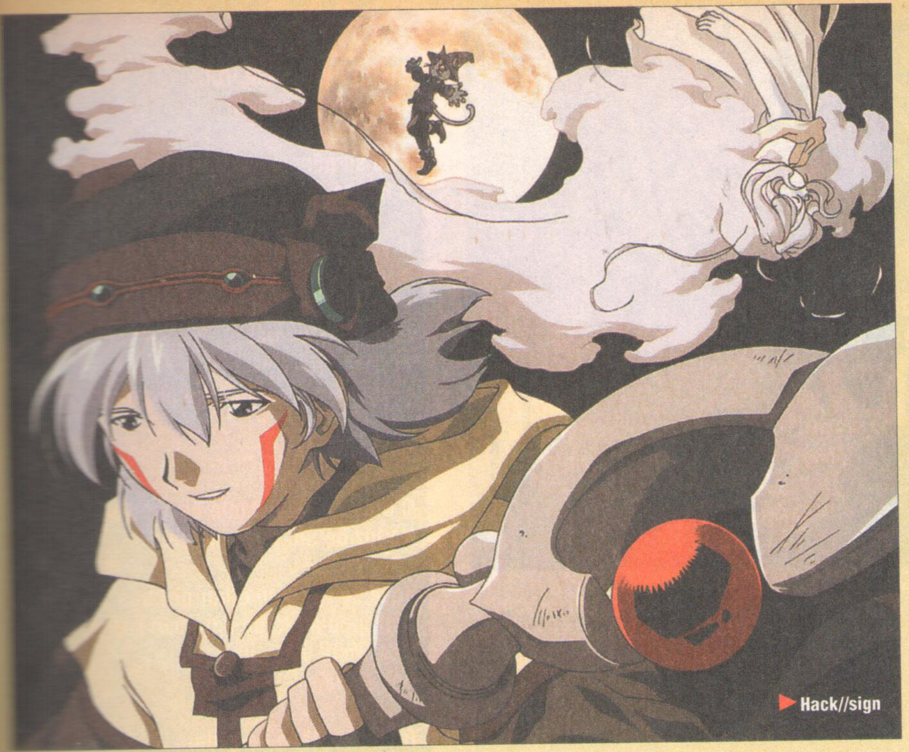
Os fragmentos dos nossos sonhos
Vamos procurar
Pra, no final, formar
Um novo mundo com esse nosso amor

SONHO SEM FIM
(Fernando Janson)

Dentro do meu coração
Brilha uma luz muito forte
A chama da esperança
A estrela da sorte
Que indica o caminho
E ilumina a estrada
E vamos nessa jornada
Atrás de um sonho

Seja qual for o fim
Dessa estrada
Sei que ela nunca irá desviar
Do amor

E cruzando tempo e espaço sem parar
Vou seguindo passo a passo
Junto com você
Lutando lado a lado contra o que for
Conseguindo a vitória
Com a força do amor
Continuando nossa história
Nessa viagem em busca de um sonho
Sem fim


Hack//sign

os dois primeiros encerramentos de Shaman King (adaptei e cantei com a Sonia Santhelmo), Pokémon 5o e 6o anos (adaptei e cantei), algumas músicas para Cubix (adaptei e cantei), a abertura de Shinchan (adaptei e cantei), uma música que aparece no final de um episódio de Shaman King chamada Tamashi Kasanete (só adaptei). Em InuYasha: Mudar o Mundo (só adaptei), Meu Desejo (só adaptei), Corações (adaptei e cantei com a Sonia Santhelmo), Os Pedaços dos Nossos Sonhos (só adaptei), Canção da Verdade (adaptei e cantei com a Sonia Santhelmo), Sonho Sem Fim (só adaptei), Nova Luz (adaptei e cantei com a Sonia Santhelmo), Seu Sorriso (só adaptei). Acho que foram essas até agora.

NT: Podemos arriscar uma afirmação que seu trabalho ganhou ainda mais notoriedade com a popularidade de Yu-Gi-Oh!. Qual a maior dificuldade que você encontrou na hora de traduzir e adaptar esta série?
F: Acho que sim, principalmente com a polêmica sobre o longa. Mas eu sinto que o trabalho que chamou mais a atenção foi InuYasha. Com relação à dificuldade, como já disse, é o cuidado com os termos, nomes.

NT: Qual foi a polêmica que rolou no longa-metragem de Yu-Gi-Oh!?
F: Alguns fãs reclamaram que os diálogos estavam estranhos, com muitas gírias cariocas e que os nomes de algumas cartas tinham sido trocados. A empresa havia declarado que o filme seria adaptado por mim, já que eu era o adaptador do anime, mas eu não traduzi o filme.

NT: A série só teve elogios e é uma das séries mais badaladas de todos os tempos. Porém, houve uma fase de "erros", você pode explicar isso melhor?
F: Simples. Eu deixei de adaptar a série e a outra pessoa, embora eu tivesse passado um glossário com todos os nomes de cartas e termos da série para a Parisi Vídeo, aparentemente não teve tanto cuidado, ou não recebeu esse glossário da empresa. Só sei dizer que nunca fui procurado para tirar qualquer dúvida sobre termos, nem em Yu-Gi-Oh e nem em InuYasha.

NT: Em relação às músicas da série (Yu-Gi-Oh!), quais você adaptou?
F: Só adaptei o tema da batalha entre Yugi e Joey no episódio 33 do primeiro ano. ➤

Sakura Wars

SHAMAN KING

ELE VAI VENCER
(Fernando Janson)

A luz nunca se apaga
Na terra e no céu
Uma estrela brilha
Em cada um de nós

A vida nunca acaba
Se um sonho existir uma estrela morre
E outra toma o seu lugar

Um herói que crê
Na luz do bem
Tem o dom, a força e o poder
Tira do fundo da alma essa luz
Ele vai vencer

A espada e o sonho vão brilhar
A escuridão vai terminar
Laços de amizade
Nunca vão se romper

A espada e o sonho vão brilhar
A escuridão vai terminar
Um hérói vai renascer

Um herói que crê na luz do bem
Um herói que crê
Ele vai vencer

QUE O SEU SONHO SE REALIZE
(Fernando Janson)

Se você tem um sonho, a vida tem sentido.
Uma razão, um alvo a ser atingido.
É uma estrela brilhando no seu céu
Quando se tem na alma força e muita fé.

Uma luta a vencer
Uma estrada a percorrer
Uma história a escrever
Um trabalho a fazer

Com garra, fibra,
Força e determinação
Ponha os seus planos em ação

Se você tem um sonho
No seu coração
A sua vida tem uma razão

Com garra, fibra,
Força e determinação
Ponha os seus planos em ação

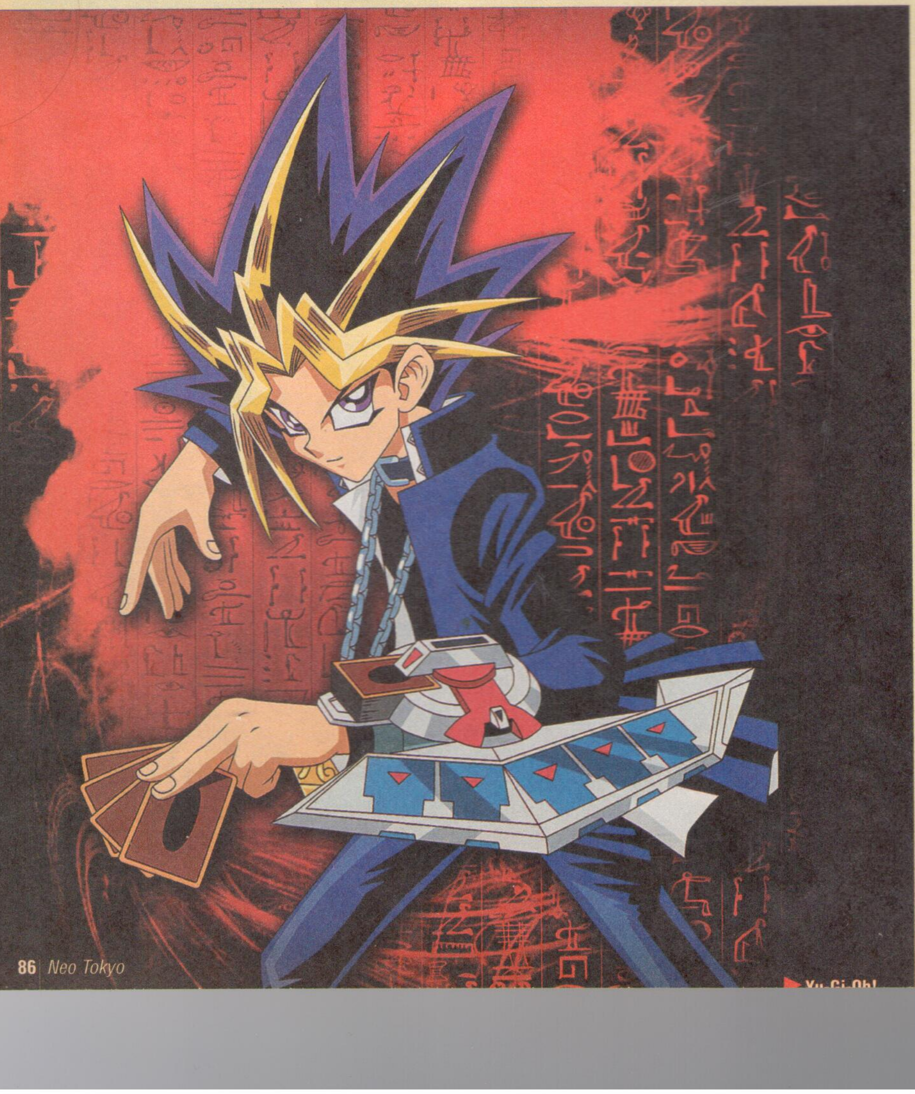
Se você tem um sonho
No seu coração
A sua vida tem uma razão

Nada vai
Impedir
Que o seu sonho se realize

NT: **Em antigas entrevistas, você comentou que um dos trabalhos que mais gostou de fazer foi Shinchan. Porquê?**
F: O anime é muito engraçado e inteligente. O texto é muito bom. A maior dificuldade foi adaptar as piadas para o nosso contexto. Eu realmente adoro ver. Tenho alguns episódios gravados e não me canso de assistir.

NT: **E como você reagiu com a saída do animê do ar por motivos de censura?**
F: Achei uma grande hipocrisia. Num país onde se vê tanta coisa de mau gosto na TV aberta, como Tati Quebra Barraco e outras que nem vale a pena citar, proíbem um anime inteligente na TV a cabo. Não consigo aceitar. É coisa de gente tacanha.

NT: **Você chegou a adaptar a série Sakura Wars na Centauro, depois de muito tempo o animê estreou, houve alguma dificuldade?**
F: A única dificuldade foi que o anime veio para mim adaptado em espanhol. As pessoas que conhecem as versões em espanhol



Yu-Gi-Oh!

SHAMAN KING

EU SÓ PENSO EM VOCÊ
(Fernando Janson)

(Eu só penso, eu só sonho com você –
o tempo todo / onde está você?)

O vento sopra
A vida passa
E eu não consigo achar
Um jeito de falar

(ninguém é como você pra mim)

O sol se põe
O dia acaba
O meu olhar distante busca o seu amor
Na luz de um novo instante

Você se vai sem olhar pra trás
Correndo atrás de um novo sonho
Fico triste e sozinha
Dói demais

Tenho vontade de gritar
Ir correndo te abraçar dizer o que sinto
Que te quero muito
Não consigo

Tenho vontade de gritar
Ir correndo te abraçar
Dizer o que sinto
Que te quero muito
Mas eu não consigo

POKÉMON

MASTER QUEST
(Fernando Janson)

Não é hora de mudar
No meu caminho vou continuar
Os meus amigos sempre estão comigo
A gente nunca vai correr do perigo

Um mestre quero ser
E sei que vou poder
Vou Poder!

No caminho da vitória
Vou escrevendo a minha história
Pokémon

Posso ser um campeão
Se eu acreditar

Estou numa Master Quest
Master Quest!
E sei que vou até o fim.
Conseguir

Ser o melhor de leste a oeste.
Só tenho de acreditar em mim.
Pokémon

Sinchan

de outros animês sabem do que estou falando. Os termos vêm todos traduzidos e, nem sempre, é o ideal. Sempre que posso, mantenho o nome original japonês. No caso de Sakura, até nomes vieram adaptados. Tive de ir atrás do original.

NT: Em Sakura Wars aconteceu algo curioso, eles pegaram alguns episódios especiais e adicionaram como se fossem parte normal da série de TV. Isso chegou a te confundir em algum momento?

F: Não chegou a me confundir, mas acho que a cronologia ficou meio bagunçada. A história vem e vai. Primeiro, traduzi toda a série. Depois, vieram os OVAs, quebrados em capítulos.

NT: Como foi a tradução de Hack, a série é cheia de temos bem específicos não é? O trabalho de pesquisa foi complicado?

F: Foi um pouco, porque, como aconteceu com Sakura Wars, a série chegou para mim adaptada em espanhol. Tive de pesquisar bastante na internet e contei com a ajuda de alguns fãs do anime. Traduzi os 8 primeiros episódios. Não sei como ficou depois.

NT: Falando nessas "adaptações ocidentais" o que você acha dessa onda da maioria das séries que chegam em nosso país já virem editadas para nosso mercado?

F: Acho que, às vezes, somos tratados como imbecis. Geralmente, são coisas tão sem sentido, como cobrir os peitos de um monstro em InuYasha, apagar armas em Yu-Gi-Oh, e por aí vai.

NT: Como é o processo de adaptação de uma música?

F: Sempre estudo a letra original e tento transmitir a mesma idéia, ou parte dela, na adaptação. Acho que quanto mais próxima da versão original ela ficar, melhor. Mas nem sempre isso é viável! Temos que levar em consideração que os idiomas são bem diferentes. Sendo música. temos que pensar na divisão rítmica e melódica. É um processo bem delicado. Eu tento, sempre, escrever uma letra bem resolvida em termos de imagens e rimas, para que o resultado seja algo que soe bem e que faça sentido aos ouvidos do público brasileiro.

NT: Quais as principais dificuldades que um tradutor de animê têm de enfrentar?

F: Acho que o pior é a falta de valorização desse profissional. O tradutor para dublagem, em geral, não á devidamente valorizado e reconhecido. Infelizmente, isso faz com que a qualidade caia muito. Não gosto de generalizar e nem quero fazer isso, mas a verdade é que somos uma classe à margem. Os outros profissionais, técnicos, dubladores, etc, têm seus sindicatos, lutam por seus direitos e condições, enquanto não vejo isso acontecer entre os tradutores. E se pararmos para pensar, o trabalho de tradução e adaptação é importantíssimo. Se o texto estiver ruim, compromete todo o processo de dublagem. Essa é a maior dificuldade.

NT: Para finalizar, o que você anda fazendo no momento? Deixe um recado para os fãs!

F: Estou trabalhando para a Marshmallow, traduzindo principalmente documentários do National Geographic Channel. Musicalmente, estou com uma banda de trabalho próprio, Arsênico. Quem quiser dar uma conferida nas músicas, é só visitar o site www.arsenico.com.br . Gostaria de agradecer a todos os fãs pelo carinho e espero poder continuar a fazer trabalhos que agradem cada vez mais. NT

Shaman King

YU-GI-OH!

SEJA COMO FOR
(Fernando Janson)

O destino quis
E chegamos aqui
Com a mesma fé
Num duelo final
Como adversários dispostos a tudo
Lutando com orgulho pelo mesmo ideal

Mais unidos que irmãos
Com a sorte dos que amamos nas mãos
A nossa amizade nunca vai acabar

Seja como for
O jogo vai começar
Seja como for
O melhor vai ganhar
Seja como for
Vença quem vencer
Seja como for
Amigos até morrer
Seja como for

Fomos sempre assim juntos até o fim
Nos momentos bons e nas horas ruins
Não podemos ceder
Não há tempo a perder
Haja o que houver o mal não pode vencer

Vamos provar que nós lutamos
Pelo bem daqueles que amamos
A nossa amizade nunca vai acabar
Seja como for

SHINCHAN

TEMA DE SHINCHAN
(Fernando Janson)

Hei .... Hei
Shin chan
Um garotinho bem tantã

Ele é muito legal
E se acha o tal
É um garoto animal

Seus pais vão à loucura
Com tanta travessura
Na escola ele só apronta
Deixa a professora tonta
O anjinho da mamãe
Pode crer
Está sempre atrás de alguma aventura
Uma nova travessura

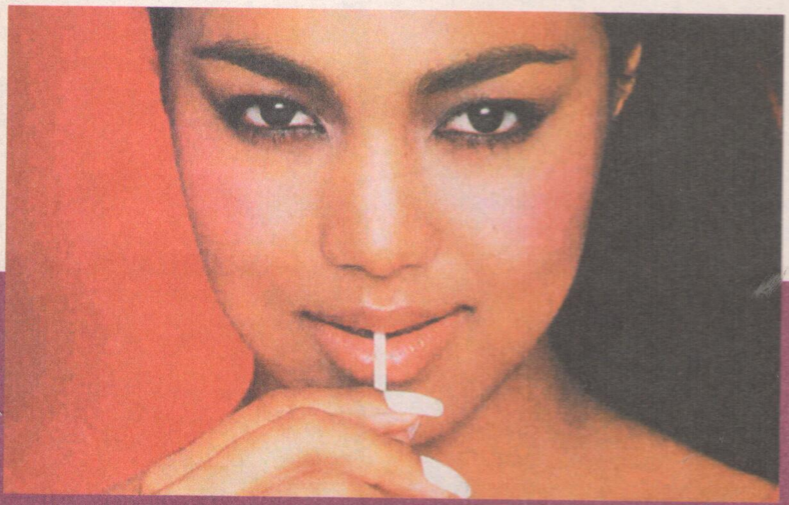
Hei .... Hei
Shin chan
Um garotinho bem tantã

Ele é muito legal
E se acha o tal
É um garoto animal

A NOVA ONDA J-POP

Por: Giuliano Peccilli

Conheça Crystal Kay, a voz por trás do terceiro encerramento de FullMetal Alchemist



O mercado de J-Songs sempre está em constante mudança, mas, atualmente, temos cada vez mais cantores em território japonês que não tem muita semelhança com o povo nipônico. É o caso de BoA, Seven, Crystal Kay, Sowelu e muitos outros. No caso de BoA e Seven, o sucesso deles no Japão veio em decorrência ao sucesso pessoal de cada um com o K-Pop, logicamente que na Coréia do Sul. No caso de Crystal Kay e Sowelu, foi o mercado nipônico que abriu suas portas para a fascinação dessas grandes cantoras se revelando um sucesso comercial.

Crystal Kay é de quem iremos falar. Nascida em Yokohama em 1986 e mesmo tendo nascida no Japão, sua ascendência é meio-coreana (por parte da mãe) e meio-negra americana (por parte do pai) gerando sua beleza rara, no qual é uma negra de lindos olhos puxados. Sua vocação a música pode se dizer que começou com sua mãe que também era cantora. Seu último hit no Japão, "Two as One", aonde fez um dueto com Chemistry, foi um grande sucesso e ficou em primeiro lugar logo na sua estréia. Aqui no Brasil, Crystal Kay é conhecida pelo terceiro encerramento de Full Metal Alchemist, a música Motherland, sendo uma das mais belas canções românticas do animê que está sendo exibido no Animax, nas operadoras TVA e DirecTV.

Logo na estréia do canal Animax na América Latina, pudermos apreciar um dos grandes hits de 2005 da Crystal Kay, a música "Koi ni ochitara", que foi um dos clipes do bloco Animedia, do canal. A música foi criada para o seriado de drama Koi ni ochitara ~boku no seikou no himitsu. Não estranhe as músicas da cantora estarem no Animax, Crystal Kay tem contrato exclusivo com a Sony Music e o Animax, também é um dos canais do mesmo grupo (que também possui os canais AXN e Sony).

A carreira musical veio em 1999 com o single Eternal Memories, mas o grande sucess de Crystal Kay foi seu primeiro dueto com dupla M-flo que ocasionou o lançamento d dois singles em 2003. Os singles foram I LIKE IT (as Crystal Kay loves m-flo) e REEEWIND! (as m-flo loves Crystal Kay) q contém até músicas ao vivo de um show que o trio fez no Japão.

O estilo musical da cantora é muito diferen das demais cantoras do gênero, no Japão. Ela acrescentou o Blues e a Black Music ao estilo J-Pop criando um novo estilo dentro do já existente, chamando bastante atençã em sua forma de cantar. Em 2003, no CD NATURAL, ela fez diversas covers de músicas famosas norte-americanas, como Time after time (da Eva Cassidy) e Over to the rainbow (Mágico de Oz).

Atualmente a cantora, após seis anos de ca reira no Japão tem em sua discografia, se CDs e vinte singles, além de diversos vide clipes de sucesso, sendo eles alguns exclusivos da MTV japonesa.

Algumas curiosidades sobre a cantora. Se nome verdadeiro é Crystal Kay Williams, nasceu em 26 de fevereiro de 1986. Tirand a Crystal Kay, a Sony Music também tem outra cantora com acedência coreana e negra, a Amerie, que faz bastante sucesso nos EUA.

s o grande suce
meiro dueto com
u o lançamento
singles foram I
ves m-flo) e
es Crystal Kay)
ivo de um show

ora é muito difere
gênero, no Japão
e a Black Music a
novo estilo dentr
lo bastante atenç
Em 2003, no CD
as covers de mús
ricanas, como Tim
dy) e Over to the

pós seis anos de
sua discografia, s
m de diversos vid
do eles alguns exc

sobre a cantora. S
stal Kay Williams.
eiro de 1986. Tira
Music também tem
dência coreana e
az bastante sucess

LETRA TRADUZIDA

Samurai X

It's Gonna Rain! - Vai Chover!

Ashidori mo karukushite chao chao	**Andando suavemente, tchau, tchau.**
Tsumamono mo toriaezu chao chao	**Mas indo logo, tchau, tchau**
Raion ga unaru mitai no raimei ga	**Esse trovão que parece um leão**
Taisan wo unagashite iru	**Força uma pausa,**
Dou naru no?	**Por que?**
Sou...mou sugu ame	**É... Logo vai chover**
Dai kirai ame nanka chao chao	**Odeio a chuva. Tchau, tchau.**
Mou sukoshi itai noni	**Queria ficar mais um pouco**
Kaikan ga kaisan ni kawaru shunkan wo	**Quando a alegria se tornou a dor da partida,**
Raion ga isogaseta no wa	**O leão fez com que me apressasse.**
Meiwaku No! Meiwaku	**Claro! Não, é um incômodo!**
It's gonna rain!	**Vai chover!**
Ame wa mou aribai wo kesu no?	**A chuva já apagou seu álibi?**
Kare wa mou wasurete shimau no?	**Ele já se esqueceu?**
Futari wa mou korekiri ni naru no?	**Já nos separamos?**
Subete wa ame no seitte koto ni shite okou	**"É culpa da chuva.", tento me convencer disso.**
Kare kara no renraku wa	**Recados vindos dele?**
Nothing Nothing	**Nada, nada.**
Ame ni yoru kyoukun mo	**Lições aprendidas com a chuva?**
Nothing Nothing	**Também nada.**
Kimochi mo igirisu no tenki mitai ni	**Se meus sentimentos fossem como o clima inglês,**
Utsurigi dattara totemo	**Volúvel, seria reconfortante...**
Raku nanoni...gyaku na no	**Mas acontece o oposto.**
It's gonna rain!	**Vai chover!**
Ame ga netsu wo yomigaeraseta	**A chuva fez minha febre voltar,**
Kare mo futo watashi wo omoidashita	**Mas ele de repente se lembrou de mim.**
Futari wa ima koko ni michibikareta	**Fomos conduzidos até aqui,**
Subete wa ame no sei, uun, okage sama	**É tudo culpa da chuva, sim, graças a ela.**
Ame wa hito wo yondari keshitari	**A chuva chama as pessoas e some com elas,**
Dare yori mo tegowai majishan ne	**Um mago mais poderoso que qualquer um, né?**
Futari wa itsumo damasarete iru?	**Estamos sempre sendo iludidos,**
Subete wa ame de hajimarun darou...	**Será que tudo vai começar com a chuva?**
It's gonna rain!	**Vai chover!**

TOP ORICON – JAPÃO: ÁLBUNS

ÁLBUNS /ARTISTA

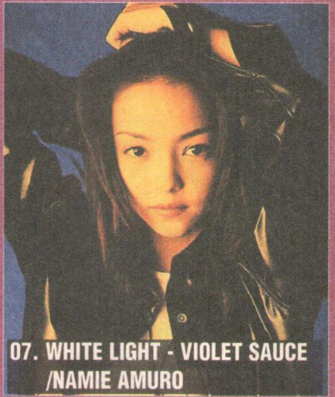
01. H ALBUM-HÅEAÅENÅED /KINKI KIDS

02. FO(U)R /CHEMISTRY
03. JAPANA-RHYTHM /BENNIE K
04. BEEF OR CHICKEN /TERIYAKI BOYZ
05. CONFESSIONS ON A DANCE FLOOR /MADONNA
06. NUMBER ONES /DESTINY'S CHILD
07. AMAZING GRACE /MINAKO HONDA
08. FROM TO /AYAKA HIRAHARA
09. KIDOUSENSHIGUNDAM SEED DESTINY COMPLETE BEST /VÁRIOS
10. BEST-FIRST THINGS /KUMI KODA
11. BULLET IN A BIBLE /GREEN DAY
12. TENSEI /MIYUKI NAKAJIMA
13. NOTHIN' BUT SAUSAGE /KEN YOKOYAMA
14. ROSE /MIRIYA KATOU
15. DJ KAORI'S INMIX /VÁRIOS
16. VOCALIST /HIDEAKI TOKUNAGA
17. KILLERSTREET /SOUTHERN ALL STARS
18. NATURAL /ORANGE RANGE
19. DAINISEICHOUKI /BERRYZ KOUBO
20. DIAMONDDUSTGAFUTTAYORU /ROSSO
21. CHRISTMAS TIME /VÁRIOS
22. AVE MARIA /MINAKO HONDA
23. LIFE-HONDAMINAKO.PREMIUM BEST /MINAKO HONDA
24. I LOVE YOU /MR.CHILDREN
25. 5MC AND 1DJ /NOBODY KNOWS+
26. HOSHINOMIYAKO /SHIDO
27. CHITOSEDORI-CHITOSEDORI /PE'Z
28. FUUKEIBYOUSHA /ONSOKULINE
29. SOLID GOLD HITS-SINGLES COLLECTION /BEASTIE BOYS
30. ALL THAT I AM /SANTANA

TOP ORICON – JAPÃO: SINGLES

SINGLES /ARTISTA

01. WISH /ARASHI
02. SEISHUN AMIGO /SHUUJI TOAKIRA
03. JOBAIRO/DON'T CALL ME CRAZY /PORNO GRAFFITTI
04. KONAYUKI /REMIOROMEN
05. SAKURA /KOBUKURO
06. BOKUNOKIMOCHI /WAT



07. WHITE LIGHT - VIOLET SAUCE /NAMIE AMURO

08. POP STAR /KEN HIRAI
09. CHOUTOKKYU/HIWA MATANOBORU /YUZU
10. KAZAHANA /NAOTAROU MORIYAMA
11. ENDLESS STORY /REIRA STARRING YUNA ITO
12. GROWING OF MY HEART /MAI KURAKI
13. PLANETARIUM /AI OTSUKA
14. ZAWA-ZAWA-ZA-ZAWA-ZAWA /MAXIMUM THE HORMONE
15. SHURABA /TOKYOJIHEN
16. LIFE /YUI
17. KIREINASORA /AAA
18. CHOKKAN2-NOGASHITASAKANAWAOOKIIZO! /MORNINGMUSUME
19. GET OVER /SOWELU
20. KIMINOAINI TSUTSUMARETEITAI /YUUKA SAEGUSA IN DB
21. GET WILD /NAMI TAMAKI
22. ALMOST IN LOVE /CHEMISTRY
23. KIMINO TE /EVERY LITTLE THING
24. FUTARINOTAIRYOBUSHI /FUYUMI SAKAMOTO
25. GHOST /PLASTIC TREE
26. PRESENT /KOUJI TAMAKI
27. HISHOKUNOSORA /MAMI KAWADA
28. TWO AS ONE /CRYSTAL KAY_CHEMISTRY
29. KIMIGABOKUWOOMOUYORU /FUMIYA FUJII
30. SANBA DE SANTA /LITTLE NON

ANIMÊ X TOKUSATSU:

Diferenças no público brasileiro

Por: Giuliano Peccil

Na coletiva de imprensa do Anime Friends 2005, quando perguntaram para o Takayuki Miyauchi sobre a diferença de mercados de animê e tokusatsu, ele respondeu que ele não via diferença, porque os dois eram um só para ele. Ele está correto? O público não vê os dois segmentos como diferentes, mas que andam juntos e trocam informações nesses mais de 50 anos de existência.

Por não serem exibidas no Brasil com antigamente, o público daqui considera as séries de tokusatsu como séries trash e velhas. O publico animê em sua maioria interpreta assim, levando a se ter algumas rixas em diversos fóruns e encontros dos fãs de animação e seriados japoneses.

Infelizmente, o público mal informado leva a crer a essa conclusão, pois ambos os segmentos evoluíram e o tokusatsu não perde em nada para um animê, assim vice e versa. Quando vemos o Shurikenger (do seriado Hurricanger – adaptado no ocidente como **Power Rangers Ninja Storm** – o personagem em questão foi adaptado para Samurai Green) tirar seu colete e esse fazer um buraco no chão, nos remete as cenas em que o Goku tira peças de roupa que eram para seu treinamento contra a luta dos vilões em diversas partes em Dragon Ball Z. Vemos o Magi Shine e sua transformação que lembra a transformação de um cavaleiro de ouro em Cavaleiros do Zodíaco, também tiramos a mesma conclusão. As idéias estão sendo usadas de novo e em nenhum momento inferior a idéia original.

O número crescente de animês virando tokusatsu é algo que se chama atenção ao meio. Tivemos séries e filmes para todos os gostos, desde um Sailor Moon mais realista quando virou uma série drama a **Cutie Honey** que ganhou um filme de diversos efeitos especiais que lembra o anime no qual foi baseado. A quantidade de animes ganhando tokusatsu só tende aumentar e recentemente foi anunciado o live action de Prince of tennis, para se ver que não existe divisão mesmo nesse segmento de animações e seriados.

Também vemos o inverso acontecendo com animações de Kikaider, Kamen Rider SD entre outros. Existem animações que usam toda estrutura e referência aos seriados japoneses, como Hikaruon, Shinesman e o jogo Eretzvaju.

Será mesmo que os gêneros estão tão distantes como o público brasileiro acha? A verdade é que a integração não está ocorrendo de hoje e Takayuki Miyauchi está cert em afirmar que não consegue ver diferença nos dois segmentos, o vendo com único. Quando será que os brasileiros irão ver da mesma maneira?

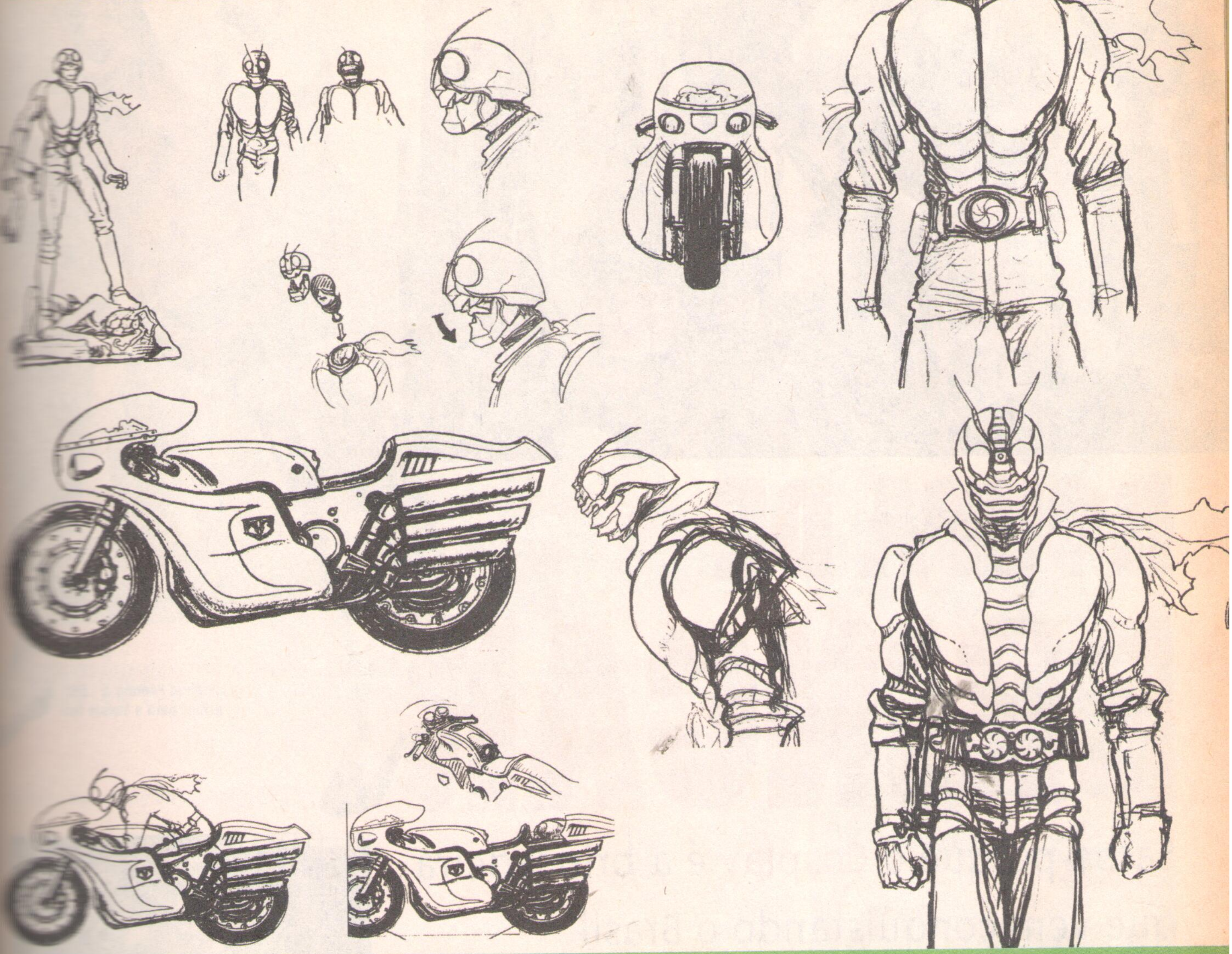
eiro

Giuliano Pecci

ntecendo com
Rider SD
ões que usam
s seriados
hinesman e o

estão tão dis-
iro acha? A
ão está ocor-
auchi está cer
e ver diferença
com único.
os irão ver da

Sketch: Masked Rider



CURIOSIDADES SOBRE JASPION (Kyoju Tokusso Jaspion)

O ATOR QUE INTERPRETOU JASPION (Hikaru Kurosaki) queria fazer um herói diferente e por isso, nos primeiros episódios, ele apareceu de cabelo comprido. Mas a Toei não aprovou a idéia e fez com que ele cortasse o cabelo, deixando-o assim durante toda a série.

O ATOR QUE INTERPRETOU BOOMERMAN (Hiroshi Watari) virou protagonista na série que sucedeu Jaspion e que se chamava Spielvan, o guerreiro dimensional.

NO BRASIL, JASPION VIROU REVISTA em quadrinhos pela Editora Abril em 1991. As histórias eram levemente baseadas na série e se podia acompanhar crossovers com outras grandes séries exibidas pela Rede Manchete.

A EMPRESA EVEREST, numa campanha de marketing, fez com que Spielvan se transformasse em Jaspion 2. O nome das músicas de abertura e encerramento foram trocadas para que os fãs de Jaspion acreditassem que se tratava de uma continuação. Ambas as séries não tinham nada em comum.

AS FITAS DO SERIADO JASPION foram lançadas antes da série estrear na rede Manchete, pela Everest. Anos depois, as fitas foram relançadas com o selo InterMovies. ■ST

Final Fantasy X - dos games para o mundo real

ROUPA DE BRINCAR

Saiba porque o Cosplay é a brincadeira que vem conquistando o Brasil

Uma breve explicação!

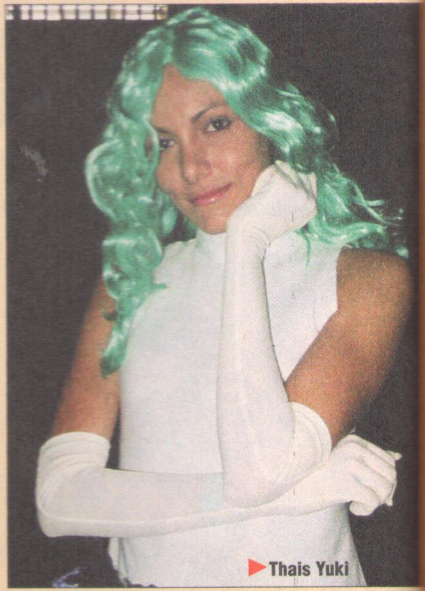
Cosplay é, na verdade, uma abreviação de Costume Play que traduzido para o português fica "roupa de brincar". Bom, isso define um pouco o que realmente é um cosplay. Aqui no Brasil o Cosplay apenas começou a andar, isso considerando o mercado japonês que chega a movimentar milhões de dólares, sendo que alguns cosplays (escrever cosplayers também é correto) tornaram-se verdadeiros "popstars", sem contar as lojas especializadas, revistas e eventos dedicados a essa "brincadeira"

O cosplay brasileiro não deixa nada a desejar em relação aos japoneses e a tendência é melhorar cada vez mais. Talvez, a grande diferença entre o cosplay brasileiro e o japonês esteja na parte de organização. Não estou dizendo que eles são bagunceiros. Me refiro à criação de uma associação, eventos dedicados exclusivamente a cosplayers, etc. Mas isso deve ser corrigido logo, com o crescimento dos eventos e com a ajuda de revistas especializadas.

O verdadeiro sentido...

Como citei anteriormente, são nas conversas com os cosplayers que podemos entender o verdadeiro significado dessa "brincadeira de vestir". Muitos acham que essas pessoas fazem isso para aparecer. NÃO É VERDADE, trata-se apenas de uma forma de diversão. É legal representar um personagem que você gosta e melhor ainda, ser reconhecido. É gratificante quando alguém chega em você e diz o quanto está legal sua fantasia.

A criação do cosplay tem que ser algo divertido e não massacrante. Esse é o segredo para o sucesso. A maioria dos cosplays (pelo menos os brasileiros) afirma que o legal é você participar de cada etapa da produção de sua fantasia, seja costurando sua própria roupa (ou ficando no pé da costureira), modelando os acessórios, fazendo a maquiagem e todas as etapas até chegar ao resultado final. Resumindo: quando você compra tudo feito parece não ter a mesma graça.



Thais Yuki

- dos
do real

s Yuki

eja costuran-
do no pé da
ssórios,
as etapas at
mindo: qua
ece não ter a

O visual JRock chega aos eventos...

O universo mágico dos cosplayers

Por David Denis Lobão

Teoria: Um pouco de história e cultura
A moda de "brincar fantasiado" surgiu nos Estados Unidos dos anos 70, graças aos fãs de Guerra e Jornada nas Estrelas, chegando em pouco tempo ao Japão. Nos anos 90 os cosplayers invadiram a cultura pop brasileira, se assimilando rapidamente aos encontros de fãs de anime e mangá. Um cosplay também costuma se apresentar em um concurso num palco como um ator, interpretando uma cena do seu objeto de fascínio, que pode ser uma série, um filme, um desenho, um livro, ou qualquer outra mídia.
O fascínio atinge todas as idades com bebês de poucos meses vestidos de Zezé de Os Normais e Super Mario pelos pais, até senhoras e senhores de mais de 50 anos vestidos de Yuna de Final Fantasy ou Picolo de Dragon Ball Z. Segundo a psicóloga e cosplayer Marcoa Correia "podemos comparar o cosplay a um gosto musical, por exemplo, muitas pessoas podem trocar o gosto musical ou podem ter bandas que elas gostam até ficarem velhas. Essa coisa de fazer cosplay é muito característico do adolescente, então pode ser uma passagem pra vida adulta, mas pode ser pra outras (pessoas) um hobby que vai ser seguido aí por muitos anos".

PRÁTICA: Parte 1 - Escolhendo o personagem. Para você ser um bom cosplayer "profissional", é fundamental escolher o "papel" certo para começar a "careira". Deixando a comparação teatral de lado, o essencial é ter bom senso e escolher um personagem que tenha a ver com o seu tipo físico e personalidade. Muitos cosplayers se vestem de tipos muito diferentes deles, mas isto é um desafio até para quem leva o hobby muito a sério, sendo difícil até mesmo para os mais experientes.
O segredo, no entanto, é se fantasiar de um personagem que você goste e vestir uma roupa que vá fazer você se sentir bem. Não adianta ficar incomodado ou com vergonha da roupa. Você precisa se divertir com o cosplay e não se estressar. Por este motivo, pra quem leva na brincadeira o hobby, não tem muitas regras, vale fazer um Shinji com as roupas do guarda-roupa (cosplay de armário), um Cavaleiro do Zodíaco de alumínio (cospobre) ou um homem de dois metros e peludo fazer uma Sailor Moon. Concluindo, não leve as "aulas" e "dicas" tão a sério, por mais clichê que seja, siga sua intuição. NT

David Denis Lobão é jornalista, cosplayer desde 2002, coordenador geral de cosplay do Anime Friends e vencedor do concurso em grupo do Animecon 2005.

BASTIDORES

Confira algumas imagens pouco divulgadas em revistas que são os bastidores de um concurso de dublagem. Nas fotos podemos ver uma palestra dada por cosplayers famosos no país, além de bastidores da área de inscrição e de "SOS Cosplay".

O juízes...

Quando uma ajuda é necessária...

Área de inscrição

Palestra

Apresentação de palco (Desfile)

Enciclopédia
Dragonball Z
A LENDA DE SON GOKU

R$ 45,00 | 256 páginas

TUDO (ou quase) QUE VOCÊ SEMPRE QUIS SABER SOBRE DBZ

A Conrad lançou a Enciclopédia Dragon Ball Z ("TV Anime Guide Dragon Ball Z Son Goku Densetsu" no original e publicado pela primeira vez em 2003 pela Shueisha). O livro que é em quase sua totalidade colorido, é dividido em sete capítulos bem completos. O interessante é que além das informações básicas e muitas imagens, muitas curiosidades não relacionadas necessariamente a série de TV são divulgadas. Fora isso, as legendas e gráficos disponíveis merecem grande destaque.

O primeiro capitulo, intitulado "Son Goku na Saga Z" faz uma análise detalhada do personagem protagonista, falando de suas evoluções, personalidade, habilidades, principais batalhas, além de descrições de seus familiares e amigos.

"As Superbatalhas na Saga Z - Coletânea das batalhas mais transcendentais 1" reúne as cenas de batalha mais emocionantes dos guerreiros, a começar por Goku!! Os saiyajins começam atacando a Terra, mas a batalha continua no planeta Namek, levando os nossos heróis a enfrentar Freeza. Este capítulo traz ainda uma entrevista com o criador Akira Toriyama e Katsuyoshi Nakatsuru (animador) muito bem ilustrada com alguns esboços do animador.

O terceiro capitulo, "As Superbatalhas na Saga Z - Coletânea das batalhas mais transcendentais 2" traz detalhes e revelações sobre as lutas contra os sinistros andróides e vai até o violento confronto com o vilão mortal Cell. O destaque deste capitulo é a seção trazendo os designs dos personagens do desenho animado e filmes feitos por Akira Toriyama.

"As Superbatalhas na Saga Z - Coletânea das batalhas mais transcendentais 3" é o 4º capitulo do livro e começa descrevendo a batalha dos heróis contra o bando de Babidy e a batalha espetacular contra Majin Boo. Este capitulo traz ainda a biografia dos adversários que enfrentaram os Guerreiros Z em todas as sagas e comentários sobre as aberturas e encerramentos do desenho animado.

"Os Segredos da Saga Z" traz diversos segredos e dados secretos da série, uma relação com diversas curiosidades como índice de audiência, material inédito e outras coisas mais. Destaque para o porquê do termo "Z" usado, coisa que muita gente até hoje desconhece a origem.

O sexto capitulo é "Os Personagens da Saga Z". Essa parte do livro foi feita com base em toda a bibliografia e materiais existentes sobre a série e reúne, em um s lugar todos os personagens exclusivos do desenho animado. Há ainda um diretório com todos os personagens da série (190 no total) em ordem alfabética. É fantástico!

Finalizando com chave de ouro, "Todos os Episódios da Saga Z" traz um compacto de todos os 291 episódios de Dragon Ball Z, além das chamadas para a propaganda do episódio e fatos históricos da época.

Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br

● 02

● 03

● 04

● 05

● 06

● 07

● 39

● 40

● 41

● 42

● 09

● 10

● 11

● 12

● 13

● 14

● 15

● 43

● 17

● 18

● 19

● 20

● 21

● 22

● 23

● 44

● 46

● 48

● 45

● 47

● 25

● 26

● 27

● 28

● 28

● 29

● 30

● 32

● 33

● 34

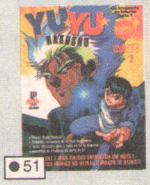
● 35

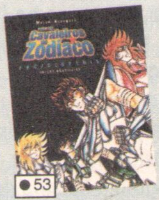
● 36

● 37

● 38

● 49

● 50

● 51

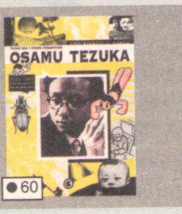

● 53

● 54

● 55

● 56

● 57

● 59

● 60

● 61

● 62

● 63

● 64

[illegible] ao 3 - R$ 12,90 (cada)
[illegible] (cada) •Nº 35 ao 48 - R$ 3,90
[illegible] (cada)
[illegible] (cada) •Nº17 ao 27 - R$ 3,90
[illegible]
[illegible] (cada) •Nº19 ao 24 - R$ 3,90
[illegible] (cada)
[illegible] R$ 4,50 (cada)
[illegible] (cada)
[illegible] (cada) •Nº7 ao 12 - R$ 3,90
[illegible] (cada) •Nº 31 ao 50 - R$ 4,90 (cada)
[illegible] ao 4 - R$ 3,50 (cada) •Nº 5 ao 8 -
[illegible]
[illegible] (cada) •Nº 5 ao 14 - R$ 3,90
[illegible] (cada)
[illegible] •Nº 16 - R$ 5,90
[illegible] (cada)
[illegible] (cada)
[illegible] (cada)
[illegible] - R$ 4,50
[illegible] (cada)
[illegible] - A Ameaça Fantasma - Nº 1 e 2 - R$ 3,90
[illegible] - O Império Contra Ataca - Nº 1 ao 4 - R$
[illegible] - Uma Nova Esperança - Nº 1 ao 4 -
R$ 3,90 (cada) **Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi** - Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
◎**n17 BT´X** • nº1 - R$ 9,80(cada)
◎**n18 Peach Girl** •Nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada) •Nº 5 ao 7 - R$ 4,50 (cada)•Nº 8 ao 11 R$ 4,90 (cada) •Nº 12 ao 17 - R$ 5,50 (cada)
◎**n19 Ranma1/2** •Nº 1 ao 26 - R$ 4,50 (cada)•Nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
◎**n20 Dragon Ball** •Nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
◎**n21 Dr. Slump** •Nº 1 ao 6 - R$ 4,50 (cada) •Nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
◎**n22 Gundam Wing** •Nº 1 ao 8 - R$ 2,90 (cada)•Nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) •Nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
◎**n23 Dragon Ball Z** •Nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada)•Nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
◎**n24 Cavaleiros Do Zodíaco** •Nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) •Nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) •Nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
◎**n25 Fushigi Yûgi** •Nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) •Nº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
◎**n26 NG Evangelion** •Nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) •Nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada)•Nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
◎**n27 Vagabond** •Nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) •Nº12 ao 40 - R$ 6,30 (cada)
◎**n28 Blade** •Nº 1 ao 28 - R$ 5,20 (cada)
◎**n29 Chonchu** •Nº 1 ao 6 - R$ 9,90 (cada)
◎**n30 Shin-Chan** •Nº 1 ao 10 - R$ 3,90 (cada) • Nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
◎**n31 Guerreiras Mágicas** •Nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
◎**n32 One Piece** •Nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada)•Nº10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
◎**n33 Eden** •Nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) •Nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada)•Nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada)•Nº 15 ao 19 - R$ 5,50 (cada)
◎**n34 Lobo Solitário** •Nº 1 ao 4 - R$ 12,90 (cada)
◎**n35 Slayers** •Nº 1 ao 7 R$4,90 (cada) • Nº 8 e 9 - R$ 5,50 (cada)
◎**n36 Ragnaröck** •Nº 1 ao 11 - R$ 5,90 (cada)
◎**n37 Transformers Edição Encadernada** • R$ 10,90 (cada)
◎**n38 Robotech Edição Encadernada** •R$ 10,90 (cada)

DVD´S

◎**n39 Viagem Chihiro** •R$ 39,90
◎**n40 Shaman King** •Vol. 1 - R$ 9,90
◎**n41 O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell)** •R$ 34,90
◎**n42 Super Campeões Vol. 1** •R$ 9,90
◎**n43 Cavaleiros do Zodíaco - Fase Santuário Vol. 1 ao 5** •R$ 38,90 (cada)

CARDGAMES (Em Inglês)

CAVALEIROS DO ZODÍACO:
◎**n44 Perilous Conquest (Maço Inicial)** - R$ 65,00
◎**n45 Power Of The Constellations (Maço Inicial)** - R$65,00
◎**n46 Mythological Forces (Pacote Comple-mentar)** - R$20,00
◎**n47 A New Era of Heroic Legends (Pacote Complementar)** - R$ 20,00
◎**n48 Pokemon**

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

◎**n49 Nosferatus** • R$ 16,90
◎**n50 Buda** • Vols. 1,2,3 - R$ 19,90 cada
◎**n51 Anime Comics - Yuyu Hakushô** • Vol.1 e 2 - R$19,90 (cada)
◎**n52 Coleção anime classics Cav. do Zodíaco** • 1,2,3,4 - R$13,90 (cada)
◎**n53 Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco** R$ 38,00
◎**n54 Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia - A História de Mei** •R$ 25,00
◎**n55 Samurai X Kenshin Kaden** - R$ 49,00
◎**n56 O Grande Livro do Mangá** - R$ 39,00
◎**n57 Ronin** •1 a 3 - R$ 8,90 (cada)
◎**n58 Vampiro que Ri** •R$ 29,00
◎**n59 Morte A Festa** •R$ 15,90
◎**n60 Osamu Tezuca Uma Biografia Manga 1928-1945** •R$ 36,00
◎**n61 Osamu Tezuca Uma Biografia Manga 1945-1960** •R$ 36,00
◎**n62 Osamu Tezuca Uma Biografia Manga 1960-1975** •R$ 29,00
◎**n63 Osamu Tezuca Uma Biografia Manga 1975-1989** •R$ 29,00

PÔSTER E CALENDÁRIO

◎**n65 Megapôster oficial Cavaleiros Do Zodíaco Brinde Calendário de 2005** - R$ 19,90

ONDE ENCONTRAR:
Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

A BANDEIRA JAPONESA

É chamada "hi-no-maru", que significa "bola de fogo". De acordo com a mitologia, os japoneses eram adoradores do sol. Portanto, seu país foi designado "Hi-no-moto", ou "Nippon". Que quer dizer "terra do sol".
A bola vermelha veio sendo usada desde o século XV por alguns comandantes e, anos depois, as embarcações japonesas também passaram a usá-lo.
Porém, a sua oficialização, como símbolo nipônico, deu-se em 1856.
Ela foi usada para distinguir os navios japoneses dos estrangeiros.
Em 1870, o símbolo do sol foi decretado como a Bandeira Nacional do Japão.

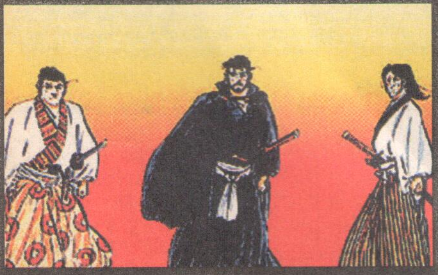
BUSHI

"Este nosso corpo é como uma casa; o coração é o dono da casa, e a divindade é o espírito do dono."

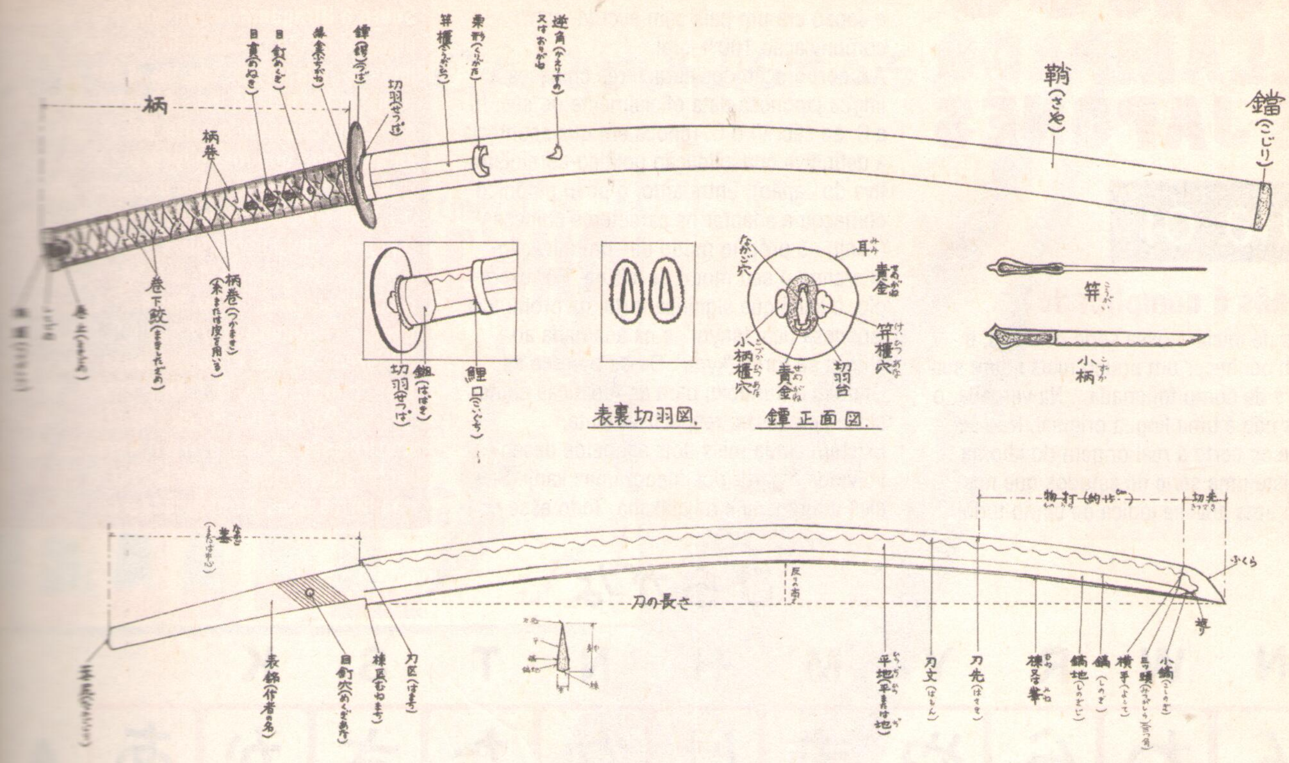
Hayashi Razan (1583-1657)

O autor deste pensamento viveu no mesmo período do famoso espadachim Miyamoto Musashi. Hayashi Razan pregava a retidão no modo de conduta do homem, principalmente se ele fosse guerreiro (bushi).
Uma casa sempre abriga um dono. Este dono deve ter uma conduta irreprimível, e ser justo e benevolente com os demais.
Assim o espírito como uma espada brilhante, sem ferrugem, refletirá e levará a sua fama para outros rincões.
Era o tempo que os homens se mediam pela sua obstinação e determinação.
Musashi viveu pela espada obstinadamente. Nem teve vida amorosa por causa disso. O mundo, ontem como hoje, seria bem melhor se todos fossem corretos no seu modo de agir.
Foi uma época de transição de um governo para outro, sem nenhuma cordialidade, resolvida por meio de batalhas. Em 1600 travou-se a sangrenta batalha de Sekiga Hara, cujo vitorioso foi Tokugawa Ieyassu, iniciando o Tokugawa Bakufu.
Os cristãos foram duramente perseguidos neste período. Os portos japoneses foram fechados para o mundo. Este governo militar durou quase 300 anos. Como sempre, quem mais sofreu foi o povo.

A VOLTA DOS VIOLENTOS Kagegari — Hoero Taihô



A telenovela "Ototo" (Mano) fez um estrondoso sucesso. Ishihara Shintaro, escritor e campeão de vendagem na década de 50, atualmente prefeito de Tóquio, escreveu este melodrama em homenagem a seu irmão, Ishihara Yujiro, falecido em 87, de câncer.
Yujiro foi o astro número 1 da Nikkatsu, nos meados de 50 e década de 60. Ao vender os direitos para o cinema de seus livros, Shintaro exigiu que o protagonista fosse seu irmão. Assim conseguiria botá-lo nos eixos, já que Yujiro era completamente rebelde.
Meio a contra gosto, para não perder o autor de best-sellers, a Nikkatsu colocou Yujiro protagonizando junto com Nagato Hiroyuk
Porém, aquele rapaz alto (Yujiro tinha por volta de 1,80 m) conquistou o público.
Logo, Yujiro montou a sua própria companhia cinematográfica, a companhia Ishihar Productions, produzindo grandes filmes. E entre estes filmes, a Ishihara Productions produziu "Kagegari" (Crepúsculo Violento), baseado no mangá de Saito Takao (Golgo 13), publicado pela revista "Shukan Post". Como a fita superou as expectativas, foi p duzido um segundo filme – Kaguegari,



KATANA, ESPADA JAPONESA TAL ARMEIRO, TAL ARMA

"A espada é a alma do samurai", assim diz uma das máximas do Bushidô, o caminho do guerreiro. Símbolo de virilidade, lealdade e coragem, a espada é a arma favorita do samurai. Mas a espada, na tradição japonesa, é algo mais que um instrumento terrível, algo mais que um símbolo filosófico. É uma arma mágica. Arma que pode ser benéfica ou maléfica, segundo a personalidade do forjador e do proprietário. A espada é o prolongamento dos que as manejam, impregna-se misteriosamente das vibrações que emanam de seus seres.

Os antigos japoneses inspirados pela antiga religião Shinto, concebem a fabricação da espada como um trabalho de alquimia, na que a harmonia interior do forjador é mais importante que suas capacidades técnicas. Antes de forjar uma lâmina, o mestre armeiro passava vários dias meditando, depois se purificava praticando abluções de água fria. Uma vez trajado de roupas brancas punha mãos à obra, nas melhores condições interiores para criar uma arma de qualidade.

Masamune e Muramasa eram dois hábeis armeiros que viveram no começo do século XIV. Os dois fabricavam espadas de grande qualidade. Muramasa, de caráter violento, era um personagem taciturno e inquieto. Tinha a sinistra reputação de fabricar lâminas temíveis que conduziam a seus possuidores a travar sangrentos combates o que, às vezes, feriam aos que as manipulavam. Masamune era um forjador de uma grande serenidade que praticava o ritual da purificação para forjar suas lâminas. Ainda hoje são consideradas como as melhores do país.

Um homem que queria averiguar a diferença de qualidade entre ambas as formas de fabricação, introduziu uma espada de Muramasa na corrente d'água. Cada lâmina que derivava na corrente e que tocava a lâmina foi cortada em dois. A seguir introduziu uma espada fabricada por Masamune. As lâminas evitavam a espada. Nenhuma delas foi cortada, deslizavam-se intactas bordeando o fio como se estas não quisessem fazer-lhes dano.

[illegible] Taihô (A volta dos Violentos) – com a mesma equipe (1972).

[illegible] nasceu em 28 de dezembro de 1934, [illegible] Hokaido, Japão; faleceu em 17 de [illegible] de 1987. Estreou na Nikkatsu Films, [illegible] Kietsu (1956).

[illegible] história...

Os caçadores de espiões Jubei, Nikko e Gekko dirigem-se ao castelo Saeki a convite do administrador Hoshino para proteger um antigo canhão, que fora fundido para se fazer outro mais moderno. Como a arma é proibida pelo shogum, Hoshino teme que os espiões do governo militar venham sabotá-lo. Enquanto o canhão é transportado até uma montanha, os agentes do shogum aparecem e lutam contra os soldados do castelo: na batalha morre Dosai, o fabricante da arma, cuja filha Miya fica sob os cuidados de Jubei. A situação se torna crítica para a suserania e Hoshino pactua com o fiscal do shogum e pro-mete entregar o canhão se o castelo não for atacado e despede os mercenários. Estes desobedecem e lutam com os espiões e os soldados; e Miya é mortalmente ferida. Seu último desejo é disparar o canhão; aponta-o em direção ao castelo e abre fogo. Tudo destruído, os três caçadores partem à procura de novos contratantes.

CURSO RELÂMPAGO DE JAPONÊS

Aula 01

Japonês é complicado?

Antes de iniciar nossa série de aulas, é bom conhecer um pouco mais sobre sua origem e de como foi criada... Na verdade, o japonês não é uma língua original. Não se conhece ao certo a real origem do idioma, mas existe uma série de estudos que nos levam a uma análise lógica de como tudo começou. Acredita-se que o japonês seja uma mistura, em diferentes aspectos, de vários dialetos asiáticos. Muito antigamente, o Japão era um país sem escrita, com comunicação 100% oral.

A incorporação dos caracteres chineses à língua japonesa data oficialmente do séc. III a.C. ao séc. VI d.C. (época em que acontecia a definitiva consolidação político-administrativa do Japão). Entretanto, o povo nipônico começou a adaptar os caracteres chineses (kanji) ao próprio modo de comunicação, alterando o seu modo de leitura. Por exemplo, o kanji que significa forte, na pronuncia japonesa fica "tsuyoi", e na adaptada ao chinês se torna "kyou". Dá-se o nome de Ondoku e Kundoku para as fonéticas chinesas e japonesas, respectivamente,

Existem ainda mais dois alfabetos desenvolvidos a partir dos ideogramas kanji. São eles o hiragana e o katakana. Todo esse conteúdo será abordado aqui de forma simples, descomplicada em pequenas doses!

Sobre o Hiragana: Assim como o katakana, alfabeto usado para fonetizar ao idioma japonês palavras de origem estrangeiras (que será estudado mais adiante), o hiragana foi composto a partir dos próprios kanjis. Logo que foram incorporados à língua japonesa, esses ideogramas foram gradualmente simplificados a fim de tornar o japonês um idioma mais fácil. Dessas simplificações os outros dois alfabetos (hiragana e katakana) forem formados. Cada um deles é composto de 71 símbolos que traduzem em sua maioria sílabas. Por exemplo, no lugar de A, D, F, U, P etc., o japonês usa Ka, Pa, Ga, Ba, Ra etc. As únicas letras ímpares são: a, e, i, o, u e n. Uma das características mais marcantes do hiragana é a sua forma mais arredondada e corrida.

ひらがな

N	W	R	Y	M	H	N	T	S	K		
ん	わ	ら	や	ま	は	な	た	さ	か	あ	A
		り		み	ひ	に	ち	し	き	い	I
		る	ゆ	む	ふ	ぬ	つ	す	く	う	U
		れ		め	へ	ね	て	せ	け	え	E
	を	ろ	よ	も	ほ	の	と	そ	こ	お	O

A tabela consiste nas letras que compõem o hiragana, o mais simples dos três alfabetos e que é usado para identificar as variadas leituras dos kanji, está presente em quase todas as vias escritas japonesas; desde uma placa de trânsito até livros. Agora para que alguém compreenda os milhares ideogramas que também compõe escrita japonesa, é imprescindível ter o hiragana na ponta da língua.

Exemplos de Palavras:

するま	かめ	いんく
Carro	**Chuva**	**Tinta**
KU RU MA	**A ME**	**I N KU**

areago
escola de japonês

AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

E TAL DESENHAR TÃO BEM

ANTO OS CARTUNISTAS?

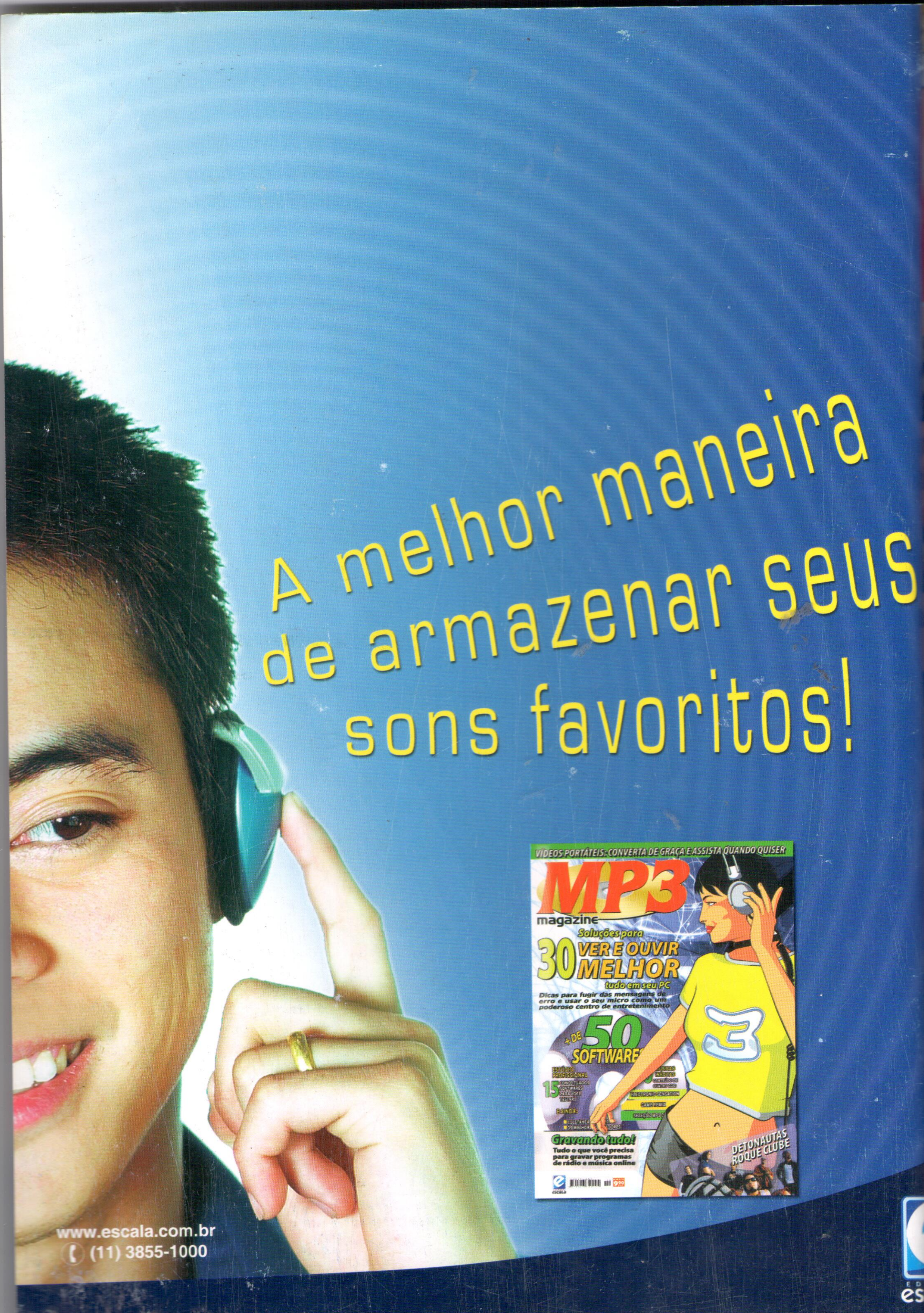
Volume 3 de 6
Volume 4 de 6
Figu
Huma
Expressão CORPORAL
Dicas de ANATOMIA
PROPORÇÕ
A Figura em MOVIMENT
Volume 5 de 6
Anim
Anatomia dos BICHOS
Textura de PELAGEM
POSTURA
Como desen PASSAROS
Volume 6 de 6
MOZART COUTO
EDIÇÃO
CURSO COMPLETO DE
DESENHO
Luz e Sombra
Formas de SOMBREAR
Sombreando TECIDOS
CONTRASTES
Luz e Sombra em VIDROS E METAIS
EXCLUSIVO
Caderno de Exercícios
4,99

escala.com.br
(11) 3855-1000

CURSO COMPLETO DE DESENHO
de MOZART COUTO

UMA COLEÇÃO QUE REALMENTE ENSINA OS PRINCÍPIOS DO DESENHO PARA VOCÊ EXTRAVASAR E APRIMORAR TODO O SEU TALENTO ARTÍSTICO.

EDITORA
escaLa


A melhor maneira
de armazenar seus
sons favoritos!
VÍDEOS PORTÁTEIS: CONVERTA DE GRAÇA E ASSISTA QUANDO QUISER
MP3
magazine
Soluções para
30 VER E OUVIR MELHOR
tudo em seu PC
Dicas para fugir das mensagens de erro e usar o seu micro como um poderoso centro de entretenimento
+ DE 50 SOFTWARES
ESTÚDIO PROFISSIONAL
15 CONCEITUADOS SOFTWARES PARA VOCÊ TESTAR!
E AINDA:
ELECTRONIC SENSATION
GAME REMIX
Gravando tudo!
Tudo o que você precisa para gravar programas de rádio e música online
DETONAUTAS ROQUE CLUBE
escala
9,90

www.escala.com.br
(11) 3855-1000